9 771318 461012

Pozor, revija vsebuje vsaj en par jošk!

Joker

173

www.joker.si

december 2007, letnik XVI, 5,80 EUR

Taka bo nova mečka SLC:









Ekskluzivno: zakaj nam jih EA skriva?

RAZBILI SMO:





MICUBIŠI EVO X

NISAN GT-R



Need for Speed ProStreet - nateg, razteg ali preteg?

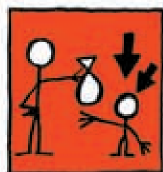


Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 173
december 2007
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan
ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Joker CREAM TEAM
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan






OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker veliko drkaš. Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

“Skozi šivankino uho je krdelo slonov šlo.” Ta rima odlično opiše naše decembrsko delo, ki je nedvomno najbolj stresno, gužvasto in živčno v letu. Kako optimalno zbasati v sicer razširjen, a še vedno omejen obseg aktualno špilovje in ostale vsebine ter množico oglasov, je res slonje-šivankast projekt. Vsekakor zahtevamo komentarje na mn3njalu!

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Slovenski medijski svet deluje tako kot vsi razviti medijski trgi. Zasičen je z osebami, ki so slavne zato, ker so v medijih, in so v medijih zato, ker so slavne. Čeprav drži tista zlajnana mantra, da o resnični slavi pri nas ne moremo govoriti, je množica oseb, ki si želijo biti znane, nepreštevna. Vsaka od njih zasipa medije s še tako nepomembnimi podrobnostmi, recimo kako so se udeležili otvoritve novega šanka v gostilni v Adergasu, da bi se le pisalo o njih. Novinarji pa mislijo, da vsakdo, čigar ksiht so kdaj pokazali na televiziji, koprni od želje biti opažen. Tako me je pred časom klicala znanka in mi med smehom zaupala, da me je opazila v nekem neposrednem časniku. Ker tedaj nisem imel nobene predstave ali nastopa, kjer bi me lahko slikali (seveda le z uporabo ribjega očesa), sem si cajteng priobčil in obstal odprtih ust. Čeprav kdaj zavoljo iskanja snovi za šale prelistam kako rumeno revijo, je bilo videno zame novost. Celotna stran je bila namenjena poročilom, kdaj so v minulem tednu koga videli, ko se je sprehajal skozi središče Ljubljane. In ja, videli so mene. Okej, razumem, da ljudi zanima, s katerim reperjem plešejo slovenske misice in katerega spola je tekoči teden Damjan Murko. Ampak ko sem videl, da ljudje berejo, kje se je kdo sprehajal, mi je bila vera v človeštvo delno vzeta. Očitno drži, da ob branju tračarskih časopisov možgane obremenjuješ manj kot pri zretju v daljavo. **StricBedanc**

OGLAŠEVALCI

3Line	15	Colby	23, 31, 77	Kolosej	91, 93	Sisplet	9
Anni	19	EC	14	Leeloo	37	Tift	80
Asbis	67	FMC	63	MK	91	Tobos	13
Bofex	7, 87	HP	3	Mobitel	2	Tušmobil	99
Cenex	41, 71	Izid	13	Nikon	57	Trion	25, 65
CHS	61	Jae	11	Simobil	11, 100	VideoTop	41

Na naslovnici so avtomobili. Sami hudi. Ampak majke nam, da je uni mercedes SLC podoben alfi 8c.



Pred ducatom mesecev tu stal je sonet,
obliko to pot je spremenil poet.
Rima začetna ponavlja se sodo,
gazela ji prav'mo, a ni za zapet'.
Mularija na žalost verzov ne čisla;
književnost je apn, tako kot balet,
teater nasploh je mladcu oduren,
vsak drugi ostane anal in fabet.
Šolmoštri so krivi, program je zanič,
dijak se razvije v nekulturen sekret.
Misli si on: »Le kaj mi bo čtivo,
bom vendar poguglal, zato pa 'mam net!«
Pomnim tud' sam slovenščine ljube,
mar bil je tist' pesnik pijan al' zadet?

Joker podučno je jako zavzet,
naš radostni trud pa dobro sprejet.
Nemalo smo jezni na prase državno,
ki razpisnih cekinov nam ni dalo v budžet.
Gleda jih mandi, klub temu obljubim,
da v osmem bo vedežev nič manj kot deset!
Pripravljamo takega o tankih in topih,
o puškah in fračah ter c'lo od mušket.
Že res, da ničprida so ubojna orodja,
a ni igre brez njih, žal tak je naš svet.
Vse poka in strelja, po luftu leti,
eksplozije žarke od jate raket,
mlatimo, sekamo, režemo ude,
iz vsacga sovraga nar'dimo polpet.

Dasi so igre resničen magnet,
nikarte vseskoz' pred zaslonom čepet'.
Ak' si odvisnik od mrežnih onkrajev,
zbriši račun, da ne pozabiš živet.
S knjigo pod roko na zrak se odpravi,
pomagaj v kuh'ni, poribaj parket,
pojd' metat na koš in brcat na gol
al' naroči na dom si par striptizet.
Poglej nago babo, nje grudi in bedra,
gotovo se zgane ti mednožna vzmet.
To je naravno, naj ne bo ti nerodno,
slehernik v špiljo ji ga hoče vdet.
A preveč računala škodi potenci,
na kraju boš vtikal razkuhan špaget.

Naš cajteng ostal bo prešeren paket
pisanih člankov in hecev s toalet.
Pripravljamo javko, skrivnosten projekt,
kjer javkal bo vsak, kot mu zmore falzet.
Gazela gre h koncu, me je nekam prijelo,
zopet bom moško napolnil klozet.
Seveda zbog rime to sem napisal,
takih besed 'mam še najmanj sto pet.
Četvero jih kojci v vrstico nanizam:
»Atlet je brodet in kotlet iz telet!«
Ostani naš bralec, si srčno želimo,
privošči ti zdravja JCTjev oktet.
Pa dosti zdaj stihov –
bodi srečen nov' let'!

David Tomšič



Motni posli okog odhoda Gamespotovega urednika

Zgodba je taka. Najprej Gamespot.com objavi opis Kane & Lyncha in mu skoraj upravičeno da oceno 60. Potem stran umakne video rivju in naknadno spremeni 'ton' besedilnega opisa, čeprav ocena ostane. Nakar avtor opisa in urednik, Jeff Gerstmann, zapusti Igrotočko. Internet je seveda eksplodiral v teorijah zarote, med katerimi je prevladovala ona, da je Eidos zaradi nizke ocene K&L zagrozil z umikom oglasne pogodbe oziroma da je to že storil, zaradi česar je krovna firma CNET Gertsmanna odpustila. Gamespot najprej ni imel komentarja, nakar so to docela zanikali – Jeffa naj bi odpustili zaradi 'internih' razlogov, ki naj ne bi bili povezani z nobenim opisom ali oglaševalcem. Tekst naj bi več dni po objavi spremenili zato, ker naj se ocena ne bi dobro skladala z načinom pisanja, video opis pa naj bi crknili, ker 'je bil zvok inferioren vsled slabega mikrofona'. Na Amazonu kmalu pričakujemo napeto knjigo o tem, dotlej pa Gerstmannu želimo srečo, čeprav je imel z ocenami včasih nesrečno roko. 9,6 za vsak nov Grand Theft Auto, ampak 8,8 za Twilight Princess? LordFebo says: "You're fired, Jeff."

Activision in Blizzard sta par!

Doba združevanj igrarskih podjetij očitno ni mimo, kajti Vivendi in Activision sta malce presenetljivo najavila, da bosta združila Vivendi Games in Activison v podjetje z imenom Activision Blizzard. Sami še vedno navijamo za Activizzard ali Blizzavision, ampak nima veze, gre za združitev, ki utegne precej vplivati na industrijo. Naj spomnimo, da imamo na eni strani tvrdko, ki bdi nad Call of Dutyjem ter Kitarskim Herojem in je letos v ZDA po prodaji prvič izrinila EA s prestola, na drugi strani pa za avtorje World of Warcrafta. Nastali kolos bo vodil dosedanji Activisionov šefe Robert Kotick, medtem ko bo Vivendi njegov največji solastnik. Transakcijo ocenjujo na vrtoglavih 18 milijard dolarjev: z njo bo Activision dobil dostop do azijskega trga MMORPGjev, Vivendi pa do novih konzol. Ob tem jim je na plano ušlo, da nameravajo uspešne franšize štancati kar se da redno (nemara celo letno), zato se lahko kmalu nadejamo CoD5 ter GH4. Če ste v ustih dobili grenak needforspeedovski priokus, niste edini. Zaenkrat ni videti, da bi lahko novo podjetje z levo roko snelo EA s trona, pa tudi sicer se vsaj na zunaj veliko ne bo spremenilo, saj bo na škatlah dodatkov za WoW še vedno pisalo Blizzard Entertainment. Novo ime bo le na delnicah. Se pa utegnejo spremeniti razmere na slovenskem trgu, kjer ima Activision čez Videotop, Vivendi pa Colby. Noben od naših uvoznikov v tem trenutku še ne ve, kako se bo kolobocija razpletla, takenako so oboji mnenja, da je dogodek zlasti posledica hoje v zelje Electronic Artom in Ubisoftu. EA sicer ravno steguje roke po slednjem, ki so mu delnice zato jadrno poskočile. Še bo veselo.

Z igrami bodo futrali male Afričane

Pobudo One Laptop Per Child (OLPC), katere cilj je otrokom v tretjem svetu razkriti lepote Slikarja in Minolovca s ponudbo poceni prenosnikov, poznate. Electronic Arts je sedaj projektu dobrodušno odstopil svoj prastari SimCity, ki bo odslej čepel med privzeto programsko opremo barvitih laptopov. Po besedah pristojnih bo igra spodbujala kreativno mišljenje in učila mlade pomena ekonomskih ter političnih odločitev. V teku je že razvoj orodij, ki bodo uporabnikom omogočala lastne modifikacije. Očitno so po aferi, ko so nigerijski dečki OLPCje uporabljali za dolpoteg pr0na, pristojni pogruntali, da kaže na računala namestiti kaj zanimivega.

Dark Sector

Pinjau pinjau! Pinjau pinjau pinjau pinjau! In potem, takole za nameček, še pin-jauuu! Te zanima? Itak, da te. Saj ni, kot da bi hotel igrati kaj originalnega ali špil, ki je nastal brez večjih težav v razvojnem procesu. Recimo nekaj, kar avtorji Digital Extremes (nekdaj znani avtorji fliperjev, potem sodelovalci pri Unreal Tournamentu 2004, nato, ojej, Pariah) ne bi najavili za rane dni xboxa 360, nakar bi se izdelava tako zavlekla, da reč ne bo na voljo niti koncem dvajurjevega pus sedem.

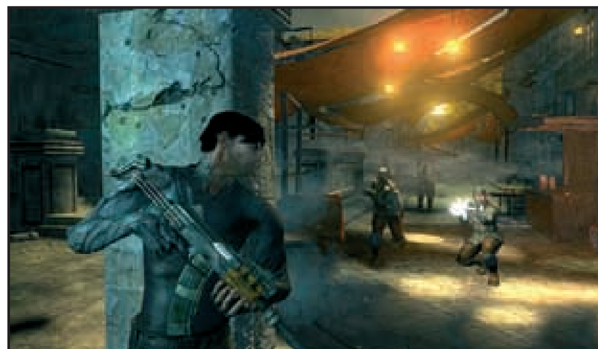


Glavni junak Temnega sektorja bo finsko-čezlužniški ibermenš Hayden Tenno, ki je spočetka delal svinčen razčefuk po nadvse ZF-obarvanem okolju, zdaj pa so le-tega vsled boljše prodaje mulčadi omilili. Po novem bo zaposlen pri agenciji CIA, kjer bo deloval kot čistilec prostorov, ee, neprijetnih situacij. Fata na steroidih, tako rekoč. Tipček ima že sam po sebi prirojeno bolezen, zaradi katere ne čuti bolečine, misija v neimenovani vzhodnoevropski državi, kjer naokoli harajo zmaji in atomi, pa mu bo dala še sposobnost mutacije desne roke v nekaj, s čimer bo laže snemal kožico z glavice. Aja, ne, to ni Larry. Hec bo v tem, da se bo njegova desnica v povsem izvirni potezi, če ne bi bilo, oh, kaj vemo, sedeminštiridesetih iger s to finto, spremenila v biološko-mehanski gizmo, ki bo mogel usmerjati bumerangu podobno orožje s tremi rezili. Tega bo Hayden metal širom prostorov in tako spreminjal barabine v fino nasekljan peteršilj, prav pa mu bo prišlo tudi za ustvarjanje svetlobe in pobiranje elementov iz okolice. O logičnosti vsega skupaj ne bi.



Tak je torej nastavek za tretjeosebno pobijalščino z običajnimi orožji in trirezilnim čudesom, ki si bo igralno marsikaj sposojala pri Gears of War, med drugim na eno stran umaknjen pogled izza ramen. Treba bo napadati, treba se bo skrivati in treba bo nažigati iz zaklona, samosvoj okus pa naj bi Dark Sectorju dal rezilni bumerangec. Z njega pošiljanjem naokoli bo Tenno kanalje obglavljal in jim na veliko rezal ude, ko to ne bo zadostovalo, pa ga bo zafrtačil v elektriko, led ali ogenj in ga usmeril k nasprotnikom, ki bodo ustrezno kruto smert storili. Reč ima potencial in razvijalci obljubljajo, da ga bodo izkoristili, hkrati pa ga kanijo vpreči za reševanje ugank. Standardno svetloglede so še napovedi glede umetne pameti, čudovite grafike in orjaških šefov, dasiravno gre v vse dvomiti. Glede prve zato, ker hoče biti Dark Sector čim bolj spektakularna akcijada, v katere napredne rutine za AI tradicionalno ne pašejo. Glede druge zato, ker zadeva teče na spremenjenem Unreal Enginu 2.5, ki orenk kaže leta. In glede tretje, ker ... Hmnja, nekaj pa vseeno skoraj gotovo bodo udejanjili!





D3 Publisher za xbox 360 in PS3, koncem januarja





Multimedijske slušalke Plantronics Audio 365

Gamerji so jih oblikovali za gamerje. Izjemno udobne, vzdržljive stereo slušalke z mikrofonom bodo zaustavile vse zunanje šume pri vaši igri. Upravljanje glasnosti na kablu. Dolžina kabla 2,9 m.

36,99 € 8.864 SIT





Gaming tipkovnica Logitech G15

Vrhunska gaming žična tipkovnica z LCD zaslonom, ki vam prikazuje informacije o sistemu in igri. Osvetljene tipke, programiranje makro tipk med igranjem igre. "Game mode" tipka izklopi tipko Windows in prepreči neželene izhode iz iger na namizje.

99,99 € 23.962 SIT



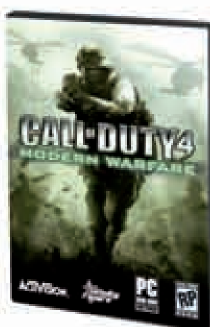


Laserska miška Logitech G9

Vrhunska laserska miška za gamerje. Ločljivost laserja 3200 dpi. Dve izmenljivi ohišji. Nastavljiva teža miške. Spominski čip omogoča shranjevanje profilov. Garancija 3 leta.

99,99 € 23.962 SIT

PC DVD-ROM



PC igra

Call of Duty 4: Modern Warfare

49,99 € 11.980 SIT

PC DVD-ROM



PC igra

Crysis

39,99 € 9.583 SIT

ASUS®

E-nostaven za učenje

E-nostaven za delo

E-nostaven za igro



Asus Eee PC

Procesor Intel Celeron-M, pomnilnik 512 MB DDR2, trdi disk 4 GB SSD Flash (brez gibljivih delov, princip USB ključka). LCD zaslon 7", ločljivost 800x480, int. gr. kartica Intel GMA900. Vgrajena spletna kamera, čitalec SD/MMC kartic. Wlan, 3x USB 2.0, VGA izhod. Masa 0,92 kg. Nameščen Xandros Linux. Podpora za Windows XP. Garancija 2 leti.

299,90 € 71.868 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI



Živemu prižgali peto svečko

Novembra je Microsoftov spletni servis, ki lastnikom iksastih šatulj (in od nedavnega gonilcem Viste) omogoča komunikacijo, grupno razpaljotkane ter dolpoteg preizkusnih različic špilov, arkadnih igric, raznoraznih prikolic in druge multimedijske krame, praznuje peto obletnico ustanovitve. Ni bilo veliko konzolašev, še manj pa računalniških zanesenjakov, ki so leta 2002 verjeli, da bi se vizionarjem iz Redmonda lahko posrečilo tam, kjer je mnogim pred njimi spodletelo. Postavitev drkališke mrežne platforme, ki je za nameček od vsega začetka zahtevala širokopasovno povezavo v internet in plačevanje naročnine, se ni zdela najbolj bistra. A pet pomladi kasneje v prid Livu govorijo številke. Osem milijonov uporabnikov. Poltretji milijon edinstvenih dnevnih obiskov. Od spočetka je servis zabeležil več kot tri milijarde tako ali drugače odigranih partij in več kot 290.000.000 s Tržnice snetih artiklov. (Snetih, haha.) Microsoft si upravičeno mane dlani in je v svojem veselju uporabnikom za nekaj dni dal na voljo brezplačne priboljške, kot je bila zastonj igra Carcassone. Hkrati je za stalno znižal cene določenim špiličem na Live Arcade, recimo Lumines Live s 1200 na 800 točk, in uredil servis 'Xbox Originals', ki bo za 1200 točk oziroma 15 evrov na 360ico dostavljal hite s prvega xboxa. V prvi sklop tako sodijo Halo 1, Crimson Skies, Fable in izredni Psychonauts. Dvignimo torej skupaj plošče, bratje, da Živemu nazdravimo!

Tournament.comu se je zalomilo

Maja letos je prah dvignilo pompozno odprtje portala Tournament.com, ki je ponudil tekmovalno igranje za denar. Tekmovalci so se lahko pomerili v Counter-Striku in deathmatchu iz HL2 v dveh načinih: z začetnim denarnim vložkom, kjer so kasirali zmagovalci turnirja, ali ob nepretrgani igri, kjer si za vsako krepavanje nasprotnika dobil en dolar ter za vsako bridko smert enega izgubil. Vse skupaj je bilo posebej razvpito zato, ker je portal z Ventilčki podpisal ekskluzivno pogodbo o uporabi CS in HL2:DM, ki je druge tekmovalne strežnike od njiju odrezala. No, špilavci so bili nad sistemom tako navdušeni, da se je stran zaprla z obrazložitvijo, da "morajo ponovno preudariti poslovni model." Gotovo jim je šlo tako dobro, da so si lahko vzeli pavzo in šli na dopust na Jamajko.

Reinkarnacija opice z ropotuljami

Dreamcastova Samba de Amigo je bila ena prvih lastovk, ki so pomagale razviti zdaj cvetoč žanr glasbenega špilovja. Med poznavalci je uživala kulten status, vendar je v analih večine igrarskega občestva ostala prezrta. Nekaj je doprinesel prerani dreamcastov konec, nekaj visoka cena. Posedovati je bilo namreč treba plastične marake, torej par dodatnih kontrolerjev v obliki ropotulj, ki si jih nato uživantsko stresal v južnoameriških ritmih. Dodatne komade si lahko potegnil z internetnega servisa, tako da je bila reč res hudimano vizionarska. Od tega je že debelih sedem let, zdaj pa je igrarska industrija dovolj dozorela, da se je Sega odločila za ponovno izdajo. Samba je spomladi napovedana za wii, ki je s svojim nunčakom in daljincem zanjo kot naročen. Ker ne bo treba seči v žep za žafransko dodatno opremo, se primatu s sombrerom gotovo obeta topel sprejem!



Universe at War





Ena bolj pričakovanih realnočasovnih strategij letos je Universe at War: Earth Assault. Razvijajo jo pri grupi Petroglyph, ki so jo leta 2003 ustanovili prebežniki iz Westwood Studios, potem ko je le-tega pohopsal Eletronic Arts. Med njimi je tudi veliko ljudi, ki so sodelovali pri takih klasikah, kot sta Dune 2 in Comand & Conquer. Drugače bo to Petroglyphov tretji naslov po nepretresljivem Star Wars: Empire at War (J152, 70) in dodatku Forces of Corruption (J162).



Je pa res, da je tokrat količina sline v kotičkih ust nekoliko večja zaradi obetavnega vzdušja, zapleta in zasnove. Dogajanje je postavljeno na Zemljo v leto 2012, ko na njej pristanejo vesoljčki. Ti si pravijo Hierarhija in začno nam nič, sebi vse čistiti planet surovin. Vključno s človeštvom, ki tako bojuje izgubljeni boj. Upanje znova vzbrsti, ko na planet prispe druga frakcija, Hierarhiji sovražni androidni Novusi, ki se povežejo s človeki – nakar se iz podzemlja pojavi tretja, poduhovljeni in nadnapredni Masariji. V puščavniški linearni kampaniji ali nalinijsko bomo lahko igrali katerokoli od treh strani. Ljudje bomo imeli stransko vlogo; le tu in tam se bo moč vživeti v kakega homosapienskega heroja, sicer bodemo kanonfuter. Vsaka frakcija naj bi imela docela sebi lastne enote, zgradbe in junake. Hierarhija bo uporabljaja predvsem težko oborožitev in oboževala neposredne napade, njena glavna udarna moč bodo orjaški hodeči stvori, ki jih bomo lahko nadgradili v tovarne (!) robotskih pešakov ali v ultimativne vsegazeče beštije. Surovine za razmnoževanje bodo ti vesoljci dobivali z razstavljanjem živih in mrtvih objektov. Jastrebi, pač. Novus bo imel raje veliko manjših in specializiranih enot ter bolj partizanske taktike. Njihova temeljna udarna moč bodo prefinjeni in hitri, toda krhki roboti. Surovine bodo nabirali izključno med neživo naravo. Masari se kanijo pak zanašati na manipulacijo z okolico, neke vrste magijo. Njihove enote bodo spominjale na mitološko zverjad, surovine bodo pridobivali skozi namenske zgradbe. Seveda ne bodo manjkala tehnološka drevesa, ki bodo vezana neposredno na enote. Za superiorno grafiko bo skrbel pogonček Alamo, ki ga poznamo že iz Empire at War in je bil ena bolj hvaljenih zadev v tej igri, dočim muziko kleplje Frank Klepacki, taisti skladatelj, ki je sestavil melodije za serijo C&C.

Kako natanko se bo Universe at War (ki naj bi bil šele prvi del načrtovane serije) med strašno konkurenco ujel, ne vemo. Res pa je, da izide še ta mesec. Demo, ki ga imate na natlačenki, deluje dokaj obetavno.

Sega ta mesec za PC, februarja za xbox 360



Turok



Igranje skrivalnic v prazgodovinskih časih je moralo biti precej bolj nevarna dejavnost kot danes. En napačen korak in že si v podplat fasal čekan orjaškega merjasca, ki si ga prejšnji dan daroval bogovom plodnosti. Ko si se dalje potuhnil med gosto rastlinje, si se sam sebi najbrž zdel blazno pameten – a kaj, ko je ravno tam počival nervozen tiranozaver, ki te je že v naslednjem trenutku predelal v



človeško čežano. Aja, da ljudeki in dinozavri niso živeli v isti dobi, pravite? Nemara pa še bodo! To se bo zgodilo čez dobrih dvesto let, ko se bomo kot bivši specialec Joseph Turok podali na nekolonizirani planet. Tjakaj se je zatekel naš bivši mentor, zdaj hud zločinec, finta pa je v tem, da med bujnim travjem čričkom družbo delajo zloglasni prehistorični stvori malih možganov, a nezdravo širokih čeljusti.



Kot veleva tradicija serije, ki davni začetek beleži v čase nintenda 64, bo Turok streljačina. Taka z luštno grafiko na podlagi Unreal Engina 3, vozom orožij, raznolikimi, dasiravno pretežno džungelskimi stopenjami, ter pisanim naborom sovragov, kjer bodo živalskim ob boku stali človeški. Ločeno vzeti ti elementi dajo še eno klasično prvoosebno akcijado, toda subtilna drugačnost naslova naj bi izvirala prav iz kompleksnih odnosov, ki jih bo špil gradil med junakom in nevarnim ekosistemom. Komandovski pristop z bučnim polaganjem hordic malo večjih kuščarjev in zdolgočasenih stražarjev bo recimo nedvomno deloval, saj je Turok lovec z velikim l-jem in še večjimi pokalicami. Kaj pa takrat, ko bodo sovragi združili moči? E, tedaj bomo iznenada postali preplašen plen, kar bo občutno spremenilo dinamiko napredovanja. Nič več ne bomo moderen Švarci, temveč nekakšna futuristična različica Sama Fisherja, ki se skriva za drevesi, napada iz zasede in z rambovskim pipcem reže goltance ter luknja lobanje presenečenih nesrečnikov, čemur bo priča prikolica nadvse krvavih usmrtitvenih animacij. No, včasih niti tiholazniško-spretnostni pristop ne bo dovolj in takrat bo treba poseči po iznajdljivosti ter surovem preživetvenem nagonu. Le kako s trohlico zdravja in brez municije mimo nadmočno zastraženega prehoda? Hm, tiranozavri imajo še posebej radi sveže najemniško meso, kajne? Muc, muc, muc ... in rdeči banket je serviran. Bvahaha! Kaj reči? Včasih se vrnejo. Dobrodošel torej spet med nami, lovljeni plenilec.

Disney Interactive za PC, 360 in PS3, februarja

Lord British gre orbitirat

Richarda Garriota navadno povezujemo z nafrfuljeno srednjeveško opravo in podobno kramo. Toda možakar je v resnici velik navdušenec nad vesoljskimi poleti. Ima morda pri tem prste vmes njegov oče Owen Garriot, nekdanji Nasin astronavt z odprav Skylab 2 in Spacelab 1? Richardova zbirka vesoljske ropotije (v kateri je eden od redkih originalnih ruskih dvojnikov Sputnika) je menda vredna milijone dolarjev – zdaj torej vemo, kam se je stekal denar od Ultim. Odtekel pa bo tudi v vesoljski polet, s katerim jo bo Richard mahnil na Mednarodno vesoljsko postajo. Projekt poteka v režiji podjetja Space Adventures, ki se je zadnja leta proslavilo z organizacijo prvih zasebnih poletov v vesolje. Lord Britanski je šesti na spisku teh zasebnikov, njegova misija pa bo prvič vključevala komercialne raziskave. Na uradni strani *www.richardinspace.com* je ura, ki odšteva čas do veselega dogodka (slabo leto še), Richard pa se že veseli, da bo v orbiti ustvarjal neizrekljive biološke grozote. Navadni smrtniki imajo možnost, da se mu priključijo pri treningu za astronavta, saj so pri Space Adventures odprli prosto mesto za njegovo morebitno zamenjavo, če bi si zlomil noht ali kaj podobnega. Preden zastrižete z ušesi: koštalo bi vas tri dolarske milijone. Gremo nazaj jokat in gledat Discovery Channel.

Družabni kviz za xbox 360

Lastniki playstationa 2 dobro vedo, kako zabavni znajo biti družabni, vsem primerni špili, kot so serije Singstar, EyeToy in Buzz. Sedaj je prvi tak naslov dobil še xbox 360, in sicer gre za Microsoftov filmski kviz s polnim naslovom Scene It? Lights, Camera, Action. Velik paket za 60 evrov vključuje tisoč osemsto vprašanj na temo sedme umetnosti in štiri raznobarvne pritiskače, slične Sonyjevim. Opis prihodnjič.







Project Origin

Kaj je to zdaj? Slika nemarno spominja na F.E.A.R., ampak reč se zove Project Origin. Kdo nas nateguje? Je spet pingvin vstavljal slike brez monokla? Ne, le Monolith, avtorje S.T.R.A.H.u, je pohopsal interaktivni Warner, pri čemer so v Vivendijevih omarah pozabili pravice do imena. Hecno (in srečno) dejstvo pa je, da skrbništvo nad Almo še vedno imajo. In ker deklič njihove hodnike neznansko rad barva rdeče, so jo zaprli v nadaljevanje izvirnika, po spletnem natečaju označenega za Project Origin. Igra bo tekla na novi generaciji njihovega lastnega grafičnega pogona Lithtech, ki bo zadolžen predvsem za to, da vam bo med bojem v fris vrgel še več odkruškov in slapov krvi. Tokrat bomo igrali kot pripadnik enote Delta (torej ne lik iz izvirnika), kar pomeni res veliko puško v rokah. Zmagovalne formule ne bodo kaj prida spreminjali, obljubljajo le, da bo špil še bolj strašljiv, saj naj bi bila srhljivost v izvirniku zgolj dodatek. Pa že tam smo nekajkrat napolnili gate, ojej.
Warner Interactive za PC, PS3 in xbox 360, 2008



Conflict: Denied Ops

Če vam zaupamo, da bo šlo v Denied Ops za izrazito pokajočo in sploh testosterona polno prvoosebno streljačino, smo vam izdali pol zgodbe. Vseeno pa bo tole rahlo netipičen naslov za serijo Konflikt. Ne bomo več poveljevali posadki štirih vojščakov, pač pa dvojcu specializiranih agentov Cie, kjer bo eden igral ostrostrelca in drugi do dlesni oboroženega komandosa (spletni sodelovalni način modus za dva bo kajpak notri). Med borcema bomo lahko preklapljali in kolegu zadajali osnovne ukaze tipa pojdi tja, nadzoruj območje in napadi. Je pa že iz prikolic očitno, da se kani tradicionalna taktičnost prejšnjih Conflictov umakniti bolj trzajočemu modelu igralnosti. Manj hrana za možgane, bolj za reflekse ter čute, zahvaljujoč odlični grafiki z uničljivo okolico in orjaškimi eksplozijami, ki jih bomo rojevali za krmili tankov ter drugih vojnih strojev. Denied Ops novih mejnikov v zvrsti bržda ne bo postavila, a če so doslej prodali več kot devet milijonov Conflictov, ni vrag, da ne bi vsaj še enega.
Eidos za PC, PS3 in xbox 360, spomladi



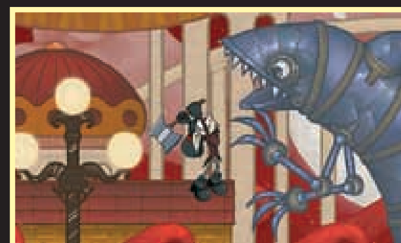


Viking: Battle for Asgard

Severnjaška mitologija je v preoblečeni obliki z nami malodane odkar špilamo, zadnje čase pa je vse pogostejša v nepotvorjeni. Izkoristili jo bodo tudi Creative Assembly za svoj naslednji akcijski naslov iz serije Total War, pri čemer močno upamo, da se je moštvo, ki je naredilo nemerodajni Spartan: TW (J149, 69), vmes česa naučilo. No, ambicije gotovo imajo, saj nameravajo na krilih moči novodobnih konzol ustvariti bolj napredno tretjeosebno pobijalščino kot običajno. V vlogi mišičnjaškega nordijca Skarina se bomo v družbi s podobno gorostasnimi sotrpini spustili na kvadratni kilometer otoka, po katerem bomo lahko neovirano begali. Nelinearno bomo opravljali izzive, reševali vaščane in si tako pridobivali nove zaveznike, če bodo podrepniki iz Asgarda zalučane boginje Hel premočni za našo trenutno razvojno stopnjo, pa bomo enostavno stisnili rep med noge. Bitke naj bi vsebovale taktične in možganske elemente, kot so eliminacija ključnih sovragov in sposobnosti, ki vplivajo na pribočnike. Vse bo odeto v sijajno grafiko ter krvavo klanje, avtorji pa naj bi poskrbeli za visoko raven zvestobe skandinavski mitologiji. Bo to pomenilo tudi količkaj vredno štorijo, Odin jih nima rad? ***Sega za xbox 360 in PS3, spomladi***



Eternity's Child



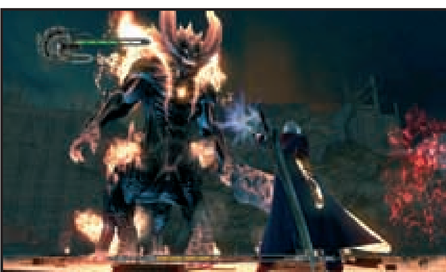
Luc Bernard vsekakor ni običajen enaindvajsetletnik. Njegove zgodbe in likovno ustvarjanje sevajo odbito mrakobo, bojda pa snov zanje črpa iz lastnega življenja. Otrok večnosti je bil najprej namenjen na Xbox Live Arcade, vendar so ga nato preselili na wii in DS. Čeprav bo izgled prisrčno risankast, bo zgodba pela o postapokaliptičnem in grdobij polnem svetu. Osrednji junak bo Angel, sirota z odrezanimi krili, ki bo v vihri vsesplošnega sovraštva in nestrpnosti iskal toplo zavetje. Mimogrede, v igri bo prisoten gejevski lik, ki so mu zaradi spolne odklonskosti odtrgali obe roki in se bo prodajal, da bi lahko prišel do rednega fiksa. V igrah vsekakor novost, sploh na pridkanih Nintendovih konzolah! Wiijeva in DSova verzija bosta drugače različni tako po štorijalni kot po igralni plati, saj bo drkamožek dobil 3D, beli princ pa s strani gledano ploščado. Tu bo eksplodiral tudi umetniški vidik, kajti vsa grafika bo izrisana na roko po zgledu starih Disneyjevih klasik. Česa takega se nikakor ne sme zamuditi! ***Alten8 za wii in DS, v doglednem času***

Devil May Cry 4

Ker je bil Devil May Cry 2 preddel (in za nameček odurno zanič), je DMC4 v bistvu šele drugo zgodbovno nadaljevanje kultne sekljačine. Trojka je na PS2 in računala, ki niso bili deležni Ninja Gaidena, prinesla ultimativni tr00



hardcore tehnično-razturaški masaker, zato se ne gre praskati po glavi nad navdušenjem, ki velja okrog uletavajočega DMC4. Ta je s konca letošnjika zdrsnil na konec februarja 2008, vendar je to lahko samo dobro, kajti izkušnja v Leipzigu ni bila pozitivna. Novi lik Neo, ki uleti namesto Danteja, ima sicer kul demonsko roko, ki jo izkorišča tako za boj kot za premagovane zaprek ter puzel. Vendar je špil avgusta dobesedno zaudarjal po



varni klasičnosti vsega, ki se za platforme nove generacije ne spodobi, od linearnih, praznih nivojev prek tipskih sovražnikov do repetitivnega boja z meči, pištolami in roko. Resnično močno upamo, da štirica ne bo ponovila bednosti dvojke, ki jo je oblikoval bivši japonski opisovalec iger (tudi zdaj so zamenjali producenta ...), in da s približevanjem neukim masam ne bo žrtvovala jeklenega jedra. Naj vdelajo kako težavnost za pusije, a hkrati naj ne pozabijo na zveste sledilce seriji, ki so zadovoljni samo, če jih prvi sovrag ducakrat pomalica in med nextgenovskimi smellblasterjevskimi 3D efekti poserje njihove ostanke širom štartnega nivoja. In Bog ne daj, da bi se slučajno znebili animejskega humorja! ***Capcom za PC, PS3 in xbox 360, februarja***

Dragoneer's Aria

Čez slabe tri mesece bo tudi stara celina dočakala izid nove Hit Makerjeve starošolske frpjke. To bo po medlo sprejetem Blade Dancerju drugi poskus dotične skupinice. Modeli poleg klasičnih sestavin za tovrsten špil obljubljajo novosti v obliki dinamičnega in nastavljivega poteka borbe, naprednega klamfanja lastne opreme ter kooperativnega mrežnega nažiganja. Zgodba bo pak klišejska. Pred davnimi časi se je odvila bitka



med svetim in črnim zmajem, kjer je prvi podlegel poškodbam. Sledila je obnova sveta, kjer je za ravnotežje poskrbelo šest zmajev, ki bodo predstavljali osnovne elemente: ogenj, vodo, st-relo, zemljo ter veter in zmrzal. In ker bo založnik Nippon Ichi, ne sme manjkati švabsko poimenovani glavni junak. Ta čast bo doletela mladeniča Valena Kesslerja, ki bo tik pred podelitvijo diplome postal priča vnovičnega napada črnega zmaja. Rešitelja ali žrtveno jagnje v bitki predstavlja vodni zmaj, ki se bo edini udeležil podelitve diplom. Po umiritvi zadev bo Valen zapecal dečvo Euphe Kalm in družno se bosta podala na pot. Njun cilj bo raziskati upravičenost odsotnosti ostalih zmajev ter jim nuditi morebitno zaščito. Priložnostne like, ki se bodo pridružili glavnima akterjema in bodo segali od škratov prek piratov do vitezov, je oblikoval Juno Jeong, umetniški direktor korejskega Lineage 2. Rodovnik igra torej ima, posebnosti tudi, kako se bo obnesla, bomo pa še videli.



Koei za PSP, februarja

Tipkarski novorek

Že v članku o tipkovnicah smo se na kratko dotaknili razporeda QWERTZ in tega, da ni najboljši standard, vendar ga ne zamenjamo, ker smo ga preprosto vsi preveč vajeni. No, v naših krajih je vzklila pobuda, da bi nekaj napravili s slovenskim razporedom tipk, ki bojda ne ustreza več sodobnim pisarniškim poslom. Pravijo, da naj ne bi šlo za ničesar posebej drastičnega, le za to, da se znebimo dolgoletne navezanosti na brzinsko vkup vrženi jugoslovanski standard, ki je svoje čase določene znake, recimo afno, kar nadomestil s slovanskimi šumniki. V elektronski dobi se je pokazalo, da so afne, poševnice, narekovaji in po novem še znak za evro dokaj pomembni kosi vsakega dokumenta, medtem ko Ć in Đ sploh ne potrebujemo dosti. Vsled tega se je pod okriljem slovenskega inštituta za standardizacijo zbrala delovna skupina, ki je zadolžena za popravek standarda. Njihovo delo je hudo skrivnostno, inštitut pa prikriva identiteto udeležencev, tako da bi človek pomislil, da ustvarjajo najmanj medzvezdni pogon. Po besedah direktorice Marjetke Strle Vidali naj bi bila javnost s prvim predlogom seznanjena leta 2008, zategadelj so vse vestičke, ki so se pojavljale v medijih, zgolj špekulacije. A ne glede na to, da naj bi šlo za nov standard, se sliši, da ta ne bo obvezen, temveč da bomo lahko po želji še vedno uporabljali starega. Potem to ne bo standard. Ali pač?

Seagate krade WOW-račune!

Škoda, da nismo revija bolj rumene sorte, saj bombastični naslovi prav zažigajo. In tega ni bilo težko izpeljati iz nerodnosti, ki se je pripetila Seagatu oziroma njihovi podružnici Maxtor. Nedavno so skesano priznali, da jim je v divjino ušla serija približno tisoč osemsto zunanjih diskov, na katerih uporabnika čaka presenečenje. V magnetnem nedrju e skrit trojanec Virus.Win21.Autorun.Ah, ki po aktivaciji prebrska uporabnikovo računalo za uporabniškimi imeni ter gesli iz WOWa ter par obskurnih vzhodnjaških spletščin, nakar podrobnosti pošlje na kitajski strežnik. Podjetje je kupce 500-gigabajtnega modela maxtor basics personal storage 3200 zato zaprosilo, naj čim prej dobodijo in zaženejo spodoben antivirusnik.

Halovski džipek, drugi poskus

Pred časom smo poročali o Peugeotovi študiji terenca, ki je nesramno spominjala na priljubljeni Halov bugi. Tedaj smo ugotavljali, da ni nobenega razloga, da se kulskost ne bi udejanila. Gotovo bi našla nemalo lastnikov, če nič drugega, bi jo masovno kupovali igričarji in geeki. Iz vsega skupaj se nato ni izcimilo nič, vendar je upanje in vzklike "Staaariii, hudooooo!" obudil Chrysler. Ta je v okviru šova Detroit 2008 razkazal skice, ob katerih so ljubitelji Bungijeve serije kojci dobili mehka kolena. Dvosed na njih že spet sliči – uganili ste – warthogu! Chrysler si hudobijo na štirih kolesih zamišlja kot 'vozilo za prosti čas', ki bi ga poganjala elektromotor in majhen dizelski agregat. V novinarskem sporočilu se hvalijo s prijaznostjo okolju in varčnostjo, kar pa nas po pravici povedano ne zanima. Bolj pomembno je, ali ga bo moč opremiti z replikami strojnice in/ali bazuk ter ali bo ugledal fazo prototipa, če že ne produkcije.



Za pest vestičk iz dežele modrih laserjev

DVD Forum je na novembrskem zasedanju uradno potrdil različico standarda 2.0, ki predvideva okrogline s tremi plastmi podatkov, kakršne je Toshiba predstavila javnosti v začetku leta. Na tako ploščo gre kar 51 gigabajtov, kar je več kot 3 x 15 GB. V boju zoper edino prednost blu-raya, kapaciteto, so namreč uspeli na vsak nivo spraviti dodatna gigabajta. O združljivosti trojčkov z obstoječimi enotami ni nobene oficielne izjave, čeprav naj bi bilo v najslabšem primeru potrebna le nadgradnja firmwara. Prav tako niso znani produkcijski stroški za izdelovanje takih HD DVDjev.



● Blu-ray se s svojimi 50 GB ne more več hvaliti kot največji medij.

Drugače se bitka med formatoma še kar razplamteva, kar je glede na najbolj kupovalni čas samoumevno. Nedavno so iz štaba blu-ray obtožili tekmeca, da podlo zavajajo javnost. HD DVD Promotional Group, telo za marketing, je izdalo statistično poročilo, v katerem navaja, da je vsak lastnik predvajalnika z njihovo blagovno znamko doslej kupil 3,8 filma, dočim so tisti, ki imajo doma blu-ray, nabavili zgolj 0,8 filma. To je sicer resnica, saj so med slednje šteli tudi skoraj štiri milijone playstationov 3, katerih lastniki očitno ne kupujejo radi filmov. Problem oziroma dvoličnost omenjenega sporočila je v tem, da tabor HD DVD upošteva PS3 v svojih analizah samo v takih primerih, dočim jih tedaj, ko je govora o razširjenosti medija, spregleda. Resnica je taka, da je razmerje v Amazonovi prodaji 65 proti 35 v prid blu-rayu. Se pa zna tehtnica kmalu postaviti v bolj vodoraven položaj, saj je Toshiba v predprazničnem času spustila ceno osnovnemu modelu HD DVD pod 200 dolarjev, dočim je veriga Wal Mart komponento dala v akcijo za vsega 98,87 $ plus davek.

Zanimivo je, da se vsi vpleteni v medijsko vojno strinjajo, da le-ta škodi trgu, saj upočasnjuje tako širitev HD-videa kot razvoj. To je nedavno v javnem govoru oznanil celo Sonyjev veljak. A še vedno ni ne s strani Sonyja, ne Toshibe enega samega premika v smer skupnega delovanja. Korejci so na srečo bolj pametni. LG že zdaj prodaja tako dnevnesobno kot računalniško 'multi blue' komponento, ki zmore rokovati z obema novodobnima zapisoma. (Mimogrede, ste videli, da je imel v začetku meseca trgovec Hofer v svoji ponudbi za ugodno ceno 900 EUR računalo s takim pogonom?) Samsung je tovrstno napravo napovedal za Božič, reklo se ji bo BD-UP5000. Na žalost cena okoli tisočaka evrov ne bo prav nič privlačna.



● Vojna vihra, tako na policah kot v ozadju. Od tega nima nič ne industrija, ne uporabniki. Marsikdo negotovo čaka in vmes DLja HD-warez.

Stripi se selijo na splet

Nobena skrivnost ni, da je ameriška striparska industrija v veliki krizi. S širitvijo v druge medije, posebej filme in igre, so dosegli spodoben uspeh. Toda njihova primarna dejavnost, dostavljanje farbovitih knjižic v željne ročice fantičev vseh starosti, je že leta v močnem upadu. Nekateri za to krivijo konkurenco japonskih mang, drugi kažejo na spremenjene navade današnje mladine, spet tretji čivkajo o piratih s skenerji. Kakorkoli, založniške hiše iščejo pot na zeleno vejo in zna biti, da je Marvel našel pravo formulo. Pred kratkim so sklenili pogodbo s samim hudičem – digitalno distribucijo – in na spletišču *www.marvel.com/digitalcomics* ponudili nekaj stotin stripov. Kolekcija je resnično slinenja vredna, saj zajema drugače izjemno redke in drage stare izvode Fantastične četverice, Pajkomoža ter X-ljudi. Za popestritev skrbijo modernejši stripi, med drugim Lunijev ljubljeni Cable, pa New Excalibur, Ultimates, Strange Tales in tako naprej. Marvel se je obvezal, da bo knjižnico dopolnjeval s približno dvajsetimi številkami na mesec, a ne novejšimi od šestih mesecev. Razumljivo, kajti papir ostaja na prvem mestu.



● Listanje virtualnih strani navideznega stripa se nikoli ne bo primerjalo z vonjanjem sveže odprte številke. Ampak za preživetje izdajateljev je nujno.

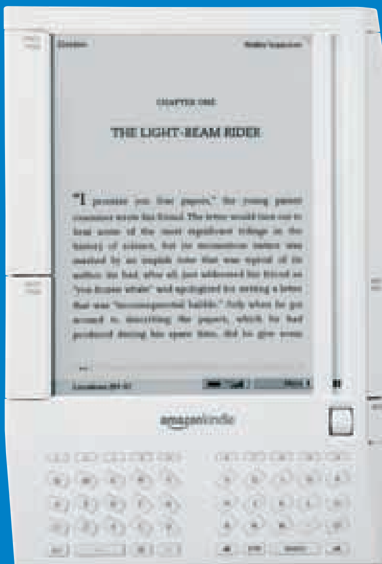
Stripi so drugače na voljo izključno skozi Marvelov flashovski prebiralni vmesnik in jih ni mogoče kopirati na disk (vsaj ne uradno – kak mazohist bo ziher zlorabljal tipko prtscn). Dostop do nabora košta deset dolarjev na mesec oziroma petaka, če se vnaprej naročiš za vse leto. Več kot poštena cena, celo upoštevajoč dejstvo, da se skremženo buljenje v zaslon ne more primerjati z listanjem dogodivščin iz udobnega naslanjača. Spletni strip je končno odrasel.

Tretji Firefox na poti

Ognjeni lisjak z rastočo popularnostjo postaja vse večji trn v peti Internet Explorerja. Po zadnjih podatkih ga uporablja skoraj petnajst odstotkov spletonavtov, kar je glede na skromne začetke fantastičen uspeh. V javnost so pred kratkim spustili že tretjo inačico, zaenkrat v preizkusni obliki bete. Končni Firefox 3.0 je napovedan za prihodnje poletje in sodeč po prvih komentarjih se nam obeta poslastica. Po ne tako navdušenih odzivih nad drugogeneracijsko lisico preizkuševalci trojke niso mogli prehvaliti. Aplikacija temelji na novem izrisovalnem pogonu Gecko 1.9 in je že zdaj skrajno naspidirana. Avtorji so pohitrili tako sam prikaz strani kot odpiranje zavihkov, zagon in ugašanje. Takisto naj bi jim končno uspelo zajeziti pomnilniško požrešnost, kar pripomore k mnogo gladkejšemu in poskočnejšemu brskanju. Bonbončkov je bil deležen tudi uporabniški vmesnik. Okence za prenos datotek je dobilo možnost nadalje-

So papirusu šteti dnevi?

Nekoč najbolje založena internetna knjigarna, danes pa največja spletna štacuna sploh, Amazon.com, je za 399 $ pričela s trženjem gizma, ki sliši na ime kindle. Gre za applovsko bel čitalnik e-knjig dimenzij 19,1 x 13,5 x 1,8 centimetrov in teže 292 gramov, ki ga krasi šestpalčen sivinski zaslon z ločljivostjo 600 x 800 pik. Na njem se tekst izrisuje po volji revolucionarne, očem skrajno prijazne tehnologije elektronskega črnila (e-ink), dočim gre med preostalimi tehnikalijami omeniti 256 MB notranjega pomnilnika, režo za SD-kartice, vtič USB 2.0 in vhod za slušalke. Do sem nič tako izrednega in tudi sicer je napravica ob obelodanitvi naletela na dosti zmrdovanja s strani kupcev konkurenčnih e-bralnikov, ki novopriršleku očitajo vsaj dizajnsko nenavdihnjenost in manko dotakljivega zaslona ter kompatibilnosti s standardom wi-fi. S sličnimi bralniki je na trg pred časom stopil že Sony s čudom librié, ki pa ga obča skupnost knjižnih moljev ni požegnala.



No, Amazon ima v rokavu asa, ki sliši na ime Whispernet. To je brezžično podatkovno omrežje, slično mobitelskim, ki v primerjavi s standardnim wi-fijem nudi podobne hitrosti prenosa, toda neprimerno večjo terensko pokritost. Na slednjega se morejo (zaenkrat samo) ameriški odjemalci s Kindlom brezplačno priklopiti in za razumne vsotice izbirati med 90.000 digitaliziranimi bukvami, revijami, časniki ter blogi. Kako pa je z možnostmi za knjižno gusarstvo, ups, podprtimi tipi datotek? Hja, na seznamu so zaenkrat zaščiten lastniški format AZW, prost dlančniški Mobipocket, običajen zapis .txt ter celo fileti .mp3. Za branje preostalih popularnih kontejnerjev besedil in grafike (HTML, Wordovi dokumenti, JPEG, GIF, BMP, PNG – PDF zaenkrat ne sploh) morajo uporabniki poseči po spletnem servisu. Ta jih po najboljših močeh (beri: na približno) konvertira v Amazonov umotvor in jih za plačilo 0,1 dolarja za datoteko dostavi na Kindle ali jih brezplačno vrne na e-mail pošiljatelja. V fazi testiranja je tudi storitev objavljanja plačljivih avtorskih prispevkov, pri čemer si pobje iz Amazonije odtrgajo 65 % dobička, ostanek pa nakažejo nadebudnemu pisunu. Založniki že jemljejo pomirjevala, saj kaže, da je literarna industrija končno dobila spodobno elektronsko razpečevalno mrežo. Se pravi natanko tisto, kar je do prihoda ipoda in iTunes manjkalo glasbeni.



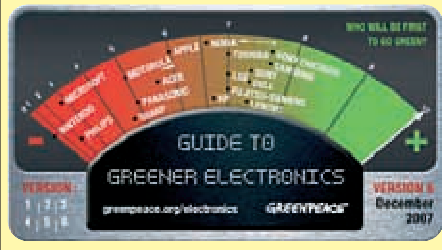
vanja prekinjenih doljemanj, nadležni vprašalnik o shranjevanju gesel se je skril v manj motečo vrstico, zaznamki so doživeli popolno prenovo in bodo odslej znani kot 'smart places'. Od nekod se je pojavila funkcija povečevanja, sicer znana iz Opere in Safarija. Seznama dobrot s tem ni konec (omeniti bi veljalo vsaj še varnostne izboljšave), a naj bo zaenkrat dovolj. Sploh ne dvomimo, da bo Firefox 3.0 do izida omenjen še nekajkrat.

Ameriški črni petek

Za zloveščim naslovom, ki daje misliti najmanj na množične šolske poboje, zlom borze in razprodanost ðelota, se na srečo ne skriva nič groznega. Črni petek je namreč izraz za dan po zahvalnostnem dnevu (četrti četrtek v novembru), ki otvori prvi uradni vikend predpraznične nakupovalne mrzlice. Čeprav je označba stara komaj četrt stoletja, obstajata zanjo dve etimološki teoriji. Prva različica pripisuje poimenovanje poklicnim šoferjem, ki nergajo nad zastoji zaradi rulje, namenjene v centre

Greenpeace proti samurajem

Najbolj razvpit zagovornik varstva matere narave, se pravi Al Gore <error> pacifistična organizacija Greenpeace, ki v svojih vrstah združuje kup neumornih aktivističnih nindž, se je spravila nad samuraje iz Nintenda. V šesti izdaji njihovega 'Vodiča po bolj zeleni elektroniki' so namreč japonskega velikana postavili na sramotno prvo mesto proizvajalcev hardvera, ki jim dol visi za dobrobit okolja ter za posledice, ki jih prinaša – tako se glasi obtožba – obotavljanje pri odpravljanju strupenih snovi iz procesov proizvodnje konzol & drugih igratorjev. Kam to pelje, je jasno: najmanj do nastanka pobesnelih mutantov, ki bodo zavladali svetu in v osnovnih šolah učitelje zamenjali s kloniranimi brkatimi vodovodarji. Poševnookim Zelenomirci očitajo še vrsto packarij, od slabega menedžmenta z neugodnimi PVC- in ognjeodpornimi materiali do odgovornosti za čezmerno proizvodnjo odpadkov in pomanjkljivo politiko recikliranja, kamor spada tudi manko resnega programa za zbiranje odslužene strojne opreme. Nintendo je tako postal prva globalna družba, ki je s premiernim nastopom na grinpisovski okoljevarstveni lestvici na skali od 0 do 10 zasedel ničto mesto. Le malo bolje sta se odrezala Philips (2) in Microsoft (2,7); Motorola (5) in Apple (6) sta se uvrstila v zlato sredino; dočim gre pri vrhu od velikih živin omeniti Dell (7,3) ter Samsung in SonyEricsson (po 7,7). Zdaj torej veste: za vsak nasmeh in občutek blaženosti, ki ga sveže pečena wii in DS prineseta deci širom oble, narava, katere del smo, plača krvavi davek. Konec sveta očitno ni več daleč, v pričakovanju apokalipse pa v odvetniških pisarnah na Japonskem že odpirajo gejše.





Kaka napol zastonjskost in ubitačni kompleti oziroma darilca za prvi nakupovalni vikend so tudi neke vrste prestižna tekma med štacunami. Zaloge akcijskih artiklov so itak omejene, celotni zaslužki pa tako astronomski, da si to lahko privoščijo.

za šoping. Druga pa cika na špekulacijo, da so trgovci večino leta v rdečih številkah in jih v črno območje dvigne šele december. (Če kdo verjame v slednje, je ne-umen.) Skratka, bodi tako ali drugače, letošnji 'črntek' je bil navkljub zgodnosti – padel je na 23. november, čeprav je njegov možen interval vse do 29. – potolkel lanski rekord. V številkah je na nakupe odrinilo več kot 60 milijonov Amerikancev (večina jih za to vzame dopust), ki so v povprečju vsak zapravili 166 dolarjev, torej skupaj kar 10,3 milijarde $! Za primerjavo naj povemo, da se slovenski trgovci nadejajo stomilijonskega prometa v vsem decembru oziroma 150 evrov na gospodinjstvo. Le malo slabše se je odrezala sobota, katere žetev je bila šestmilijardna. In tako vse do Silvestrovega.
Dobršen del nakupov predstavlja tehnika. Nintendo se na vsa usta šopiri, da je tisti teden s prodajo 650.000 DSov podrl tedenski rekord (v enakem obdobju ob izidu jih je spravil v promet le pol milijona), pa tudi 350.000 wiijev ni švoh, zlasti če je to prvo mesto med konzolami. Microsoft za xbox 360 navaja prodajno številko 310.000, pri čemer se hvali, da so playstation prešišali za dvakrat. Sony se je odzval le z izjavo, da so to buče in da bodo svojo uspešnost razkrili sredi decembra. Veliko prahu sta dvignili Wal-Martova in Best Buyeva ponudba Toshibinega predvajalnika HD DVD za manj kot sto dolarjev (baje 90.000 prodanih enot). Ni čudno, da so ljudje čakali v vrstah pol noči, prodajalne pa so se odprle že pred peto zjutraj. Jasno je, da sta šla trgovca pri dotičnem artiklu v izgubo, vendar so take promocijske poteze, ki prinesejo dobiček posredno, ob kupčevi preostali košarici, v ZDA stalnica. Največja imena gredo tako daleč, da avtorsko zaščitijo svoje akcijske ponudbe in cene. Za pekoč žolč potencialnih strank je poskrbel AT&T, ki je za črni petek neuradno najavil polovično ceno vseh telefonov, nakar se je uradno izkazalo, da 'vseh' pomeni 'vseh minus iphone'.
Vikendu sledi tako imenovani kibernetski ponedeljek, dan, ko se prične darilna evforija na liniji. Vendar bo moralo preteči še nekaj let, da bodo ta dan vzeli za svojega oziroma nanj računali tudi kupci. Kljub temu ameriška statistika pravi, da se je 26. novembra na vsemreži obrnilo okoli 700 milijonov dolarjev.

iDell



Bo Dellu uspelo tam, kjer je spodletelo vsem razen Apple? XPS one je videti kul, tako da se zna zgoditi, da mu bo. Poročamo enkrat februarja ali marca.

Računala vse-v-enem niso nič novega. Obstajala so dolgo, preden je prikolovratil imac, le da jih tedaj razen knjižničark in tajnic ni povohal nihče. Malce paradoksalno je le, da trend še danes ni prida drugačen. Imaci so edini zdruznjeni mlinčki, ki se prodajajo dobro, čeprav že nekaj časa vsebujejo čisto navadne pecejaške komponente. Še en dokaz o Applovem marketinškem geniju. Saj ne, da druga podjetja ne bi poskušala. Sony se trudi z vaiom LT, Gateway je dober mesec dni tega predstavil one, tu je kopica brezimnih modelčkov ... Potica je nazadnje zadišala tudi Dellu in velikan je sredi novembra odgrnil zastor z računala XPS one. Malček na prvi pogled deluje kot LCD z zvočniki in konkretnejšim podstavkom, vendar se za 20-inčno širokozaslonsko matriko skriva celovit abak. Osnova je Intelova platforma s procesorji core 2 duo E4500 in E6550, tu pa so še dva giga rama, od 250 do 500 GB diska, analogno-digitalni TV-tuner, bralnik ploščkov in, v močnejših različicah, radeon HD 2400 pro. One je na izbiro v nekaj predsestavljenih konfiguracijah (the essential one, the music one, the performance one in tako naprej), ki jih je pred nakupom po dellovsko moč prilagoditi. V Čezlužju so že na prodaj skozi spletni vmesnik, in sicer za 1500 do 2400 dolarjev plus davek. Lokalni razpečevalec FMC obljublja dobavljivost za mesec januar.

Iphone naprodaj v Sloveniji

Tretji slovenski mobilni operater Tušmobil je v začetku meseca svojo ponudbo nepričakovano razširil s proslavljenim, jako pričakovanim Applovim mobidikom iphone. S tem je postal prvi slovenski prodajalec dotične naprave. Cenijo jo na 399 EUR, a s pogojem dveletne vezave in 50-evrskega mesečnega paketa, ki zajema tisoč minut pogovora, petsto sporočil SMS in 50 MMSov. Na baranje, čemu ponujajo MMSe, ko je ja znano, da je njih nezmožnost pošiljanja ena največjih zamer na račun iphona, so povedali, da je to res in da bodo njihovo vrednost odšteli od mesečne naročnine. Drugače aparati k nam niso prišli po kakem uradnem Applovem kanalu, marveč jih je Tušmobil nabavil od neimenovanega evropskega preprodajalca (nekateri celo trdijo, da je poteza nelegalna, kar je oziraje na prosto trgovino nesmiselno). Garancija sicer velja, vendar je nakup skrajno odsvetovan, kajti zadeve se NE SME nadgraditi, česar zavedanje mora kupec celo podpisati. Čeprav program Itunes takoj ob povezavi zateži z novim softverom, nadgradnja spremeni iphone v najbolj bleščeč obtežilnik za papir. Potencialni kupci se bodo morali zato soočati z iskanjem skrekanih nadgradenj, če bodo želeli najbolj ažuren softver. Poleg tega je okrnjeno tudi dostopanje do interneta. V ZDA se denimo lahko lastniki telefonov na vsakem drugem koraku zastonj povežejo v AT&Tjevo brezžično omrežje (WLAN), dočim slovenski uporabniki te ugodnosti ne bodo imeli, saj Tušmobil takih vstopnih točk nima sploh. No, da ne bo pomote, po wi-fiju se je še vedno mogoče pasti po vsemrežju, le da je na terenu zanj treba plačati (recimo Mobitelu za vstop v neo wlan) ali dostop preprosto ukrasti. Operaterjeva poteza, ne glede na večjo prepoznavnost, je zatorej po naše nespametna in nerazumljiva.



● Tušmobilova operacija iphone - uspeh ali nateg na suho?

Orenk prenosniški grafi

Denarnice ljudstva so glasovale in če se trenutni trendi ne spremenijo (in ne bodo se), bodo laptopi po prodajnih številkah čez leto ali dve prehiteli namizniке. Zadnja trdnjava klasičnih stolnih mlinčkov ostaja igričarstvo, a tudi njeni zidovi se krušijo. Proizvajalci pač gredo tja, kjer je cvenk, in Nvidijini pravkar predstavljeni mobilniški grafi nakazujeta, da je zmogljivostni prepad stvar preteklosti.

Še topla geforca 8800M GTS in GTX namreč le malo zaostajata za svojimi kartičnimi bratci. 65-nanometrski proizvodni proces omogočil izdelavo naphanih uric, ki porabijo le malo energije. Novoprišleka se ponašata s po 512 MB pomnilnika na 256-bitnem vodilu, uporabljata 1,6-gigaherčne rame in se hvalita s senčilnimi enotami pri 1,25 GHz. Tudi število slednjih je višje kot poprej – GTX vsebuje 96 šejderjev, GTS pa 64. Poštene specifikacije, ni kaj. Doslej je kraljeval geforce 8700M GT, ki zdaj s svojimi 32 univerzalnimi senčilniki in 128-bitno ramniško pipo izpade ubogo. Kako ne bi, ko sta novinca od njega hitrejša za tri- do štirikrat! Če sedaj sumničavo razmišljate o življenjski dobi baterije, bodite brez skrbi. Geteiks med skrajno obremenitvijo pokuri 37 vatov, kar je manj od prejšnjegeneracijskega prvaka, geforca go 7950 GTX.

Nabildani dvojček je takoj privlekel veliko pozornost proizvajalcev. Zainteresiranost so izkazali vsi industrijski velikani, vključno z Alienwarom, Gatewayom, Chili Greenom in Asusom. Nvidia predvideva, da bomo njihove izdelke lahko kupili že čez mesec ali dva, tako da Božička prosite za pozno dostavo.



● Mega prenosniki, kot je Toshibin satellite X200-21K, so vsezmožne pošasti, ki se jim ne kolca niti po Crysisu.

Avtomobili

V vedežu o umetni inteligenci je Retro razkril enega od ciljev ameriških sil: do leta 2015 iz tretjine vojaških vozil



odstraniti vse, kar krvavi. Z zmagovalci izziva Urban Grand Challenge je DARPA še korak bliže izpolnitvi cilja.

Kaj si je mislil zmagovalec letošnje tekme avtonomnih vozil? Bore malo. Verjetno je ravno izvrševal vrstico return zero, saj je poanta ravno v tem, da na sedežu ni voznika, niti ne gre za daljinsko vodenje. Za vsako potezo se elektronika odloča sama, brez človeškega posredovanja. Beseda avtomobil (samopremičnik, heh) s tem zasije v čisto novi luči.

Toliko bolj so se zato veselili organizatorji, ameriška agencija DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), ki se ukvarja s projekti za vojaško tehnološko nadmoč. Agencija deluje kot samostojna enota znotraj čezlužnega obrambnega ministrstva, njeno poslanstvo pa je nenehno ustvajati napredek v vojaških tehnikah, zato raziskujejo tehnologije, ki jih v vsakdanjem življenju ne bomo videli še desetletje. Iz vojske sta navsezadnje izšla GPS in internet, zdaj pa so njihova prvenstvena naloga avtonomni sistemi.

Tako se je rodil DARPA Grand Challenge, s katerim so prepričali vse pomembne ameriške univerze in raznorazna podjetja, da pospešeno ustvarjajo umetnopametne šoferje. Kako bi jih ne, saj s finančnimi nagradami ne štedijo. Prvo so ponudili leta 2002, in sicer milijon dolarjev za vozilo, ki bi marca 2004 najhitreje prepeljalo 240 kilometrov dolgo progo skozi puščavo Mojave. Ljubitelji San Andreasa: to je tista pred Las Venturasom.

Pesek v senzorjih

Po peščenem kolovozu se je takrat pognalo petnajst vozil, ki so na kvalifikacijah demonstrirala dovolj pametno volaniziranje. To je pomenilo, da so znala hkrati slediti zaporedju GPS-koordinat, se ogniti oviram, posejanim vzdolž poligona, voziti s predpisano hitrostjo in preživeti ozke tunele, kamor satelitska povezava ne doseže. Sedem jih je test opravilo, osmim pa so pogledali skozi prste in upali, da bodo do finala odpravili njihova samodestruktivna nagnjenja.

Tistega dne verjetno nihče ni pričakoval tako klavrnega izkupička. Ko je ob treh zjutraj DARPA tekmovalcem dostavila končnih dva tisoč točk proge od Kalifornije do Nevade, je William 'Red' Whittaker z univerze Carnegie Mellon vnesel podatke v svoj rdeč humvee. Ta je v nekaj minutah izpljunil predvideno pot in hitrost, kar je zneslo trinajst ur vožnje – tri čez omejitev. Do začetka ob pol sedmih so morali tako naviti brzino in zmanjšati odpornost na napake. Toda strategija 'vse ali nič' se je izjalovila. Sandstorm, kot se je terenec imenoval, je od vseh tekmovalcev sicer zdržal najdlje, a se je hitro skoraj prevrnil in naposled obtičal na grbini po manj kot pet odstotkih razdalje, se pravi na borih dvanajstih kilometrih. Snovalci so ugotovili, da tipala po prekopicevanju na enem od prejšnjih testiranj niso delovala najbolje. Še bolj banalne mehanske okvare so pestile ostale tekmovalce: nedelujoča satelitska povezava, počene osi, zaklenjene zavore. Ampak tako pač je, ko se prvič spraviš delat nekaj prelomnega.



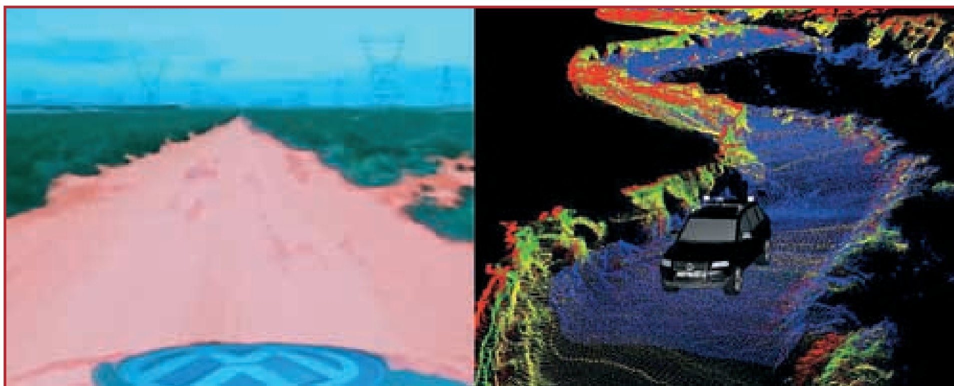
● **Sandstorm. Hudo zmodificiran M998 High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle, po domače humvee. Vozilo je letnik 1986, a robot še vedno brca.**

Darpovci so s tekmovalci vseeno slavili in dogodek vsled odmevne udeležbe označili za uspešnega. Nepodeljenemu milijonu so dodali novega in razpisali snidenje čez leto dni.

Zmagovalna tehnologija

Grand Challenge 2005 je obrodil sadove. Ustvarjeno zanimanje je botrovalo novim inovativnim idejam in še bolj odbitim robotom. Šestim študentom z univerze Berkeley je končno uspelo ustvariti samostojen motor, Ghostrider, ki se je prejšnje leto takoj na startu kvalifikacij zvalil po tleh (pozabili so premakniti stikalo za ravnotežje). Tokrat so mu ob straneh pametno dodali dvižni pomožni kolesci, a mu ta v usodnem podvozu malo pred ciljem niso pomagala. Avtorjem vseeno gredo pohvale – motor brez voznika, ki sam od sebe šofira po progi, je res videti tak, kot bi ga obsedel hudič. Zopet je nastopil dr. Red s svojim Rdečim moštvom, ki je senzorje in mehaniko poleg na Sandstorma namontiral na hummerja z vzdevkom H1ghlander. Tokrat se je dirki pridružil njegov stari znanec Sebastian Thrun, ki je prestopil h kalifornijskemu Stanfordu in mu tako zganjal konkurenco. Ker je v nasprotju z Redom bolj programer kot mehanik, se je povezal z Volkswagnom in na rovaš sistema drive-by-wire izbral model touareg. Tako so lahko VWjevi stročkoti za nadzor plina in zavor enostavno zvezali nekaj dodatne elektronike, medtem ko je Stanley, kot so ga krstili po imenu univerze, obračal z motorjem, pritrjenim na volansko os. Kompliciranj s sklopko ni bilo, saj imajo Američani itak avtomatske menjalnike, tako da je potreboval ravno toliko robotizirano prestavno ročico, da je preklapljal med načinom D za vožnjo naprej, rikvercanjem in parkingom. Druge ekipe so se povečini same ukvarjale z modifikacijami ali celo z ničle zgradile kako čudo božje.

Toda GC2005 je pokazal, da je prirejanje avtomobilov za upravljanje z računalnikom preprostejši del naloge. Bolj podobno črni magiji je ugotavljanje, kaj motorjem ukazati. Tu pridejo do izraza tipala in računalnik. Prva dajo podatke, medtem ko umetnointeligenčni al-



● Tak je Stanleyev pogled na svet. Na desni je vrisanih milijavžent točk, sproti namerjenih z laserskimi radarji (lidarji). Iz njih pred sabo poišče dovolj ravno področje in ga označi v perspektivi kamere na levi. Zdaj pogleda, kakšne barve je tu slika, in kot cesto označi področja enake barve. Ostalo so ovire.

goritmi iz slednjih izračunajo najboljše dejanje. Možnosti je ogromno. Za osnovno sledenje podani progi se vozilo pozicionira s sistemom GPS, nakar mora smernice uravnotežiti z upoštevanjem lokalne situacije. Za opazovanje na daleč uporabljajo radar, ki oddaja radijske valove in iz izmerjenega časa vrnitve odboja skalkulira oddaljenost v poslani smeri. Zaradi visokih valovnih dolžin je ločljivost zanič, zato prvih nekaj deset metrov pregledajo z lidarji (light detection and ranging). Ti delujejo kot radarji, le da tu laser oddaja svetlobne utripe. Zadnja tehnika računalniškega vida je človeku najbolj sorodna. Stereo kamere simulirajo dvoje oči in iz majhnih razlik med levo ter desno sliko geometrijsko izračunajo globino. Poleg tega se da iz posnetka izluščiti robove objektov in barvno secirati sliko, da se ločijo ovire od kolovoza.

Analizo slike, ki sledi zajemu, ima človek v malem prstu – HD-podobo, ki jo prejme po vidnem živcu, sprocesira v uporabne informacije tako enostavno, da se nam to ne zdi nič posebnega. Da računalo iz globinskih podatkov ustvari 3D model terena pred sabo, na njem označi kritične ovire in začrta optimalno pot mimo njih, pa je že sama po sebi zahtevna naloga. Kaj šele v realnem času, kjer mora recimo Stanley dvajsetkrat na sekundo poslati nove ukaze motorjem. Ekipe so tako zakurblale veliko različne tehnologije. Nekatere dele umetne inteligence so naredili na možganom sličen način, torej z nevronskimi mrežami, drugod so se odločili za verjetnostno odločanje. Programiranja so se lotili večinoma v javi, nekateri v C#u ali v Cju, pri čemer so za vse skupaj uporabili zelo zanimive platforme. Eni so furali linuxaške grozde s štiridesetimi jedri, drugi več virtualnih mašin na eni ali dveh supermočnih beštijah, pri tretjih so računali kar mac miniji, saj lahko tečejo na usmerjenem toku ob zelo švoh porabi ter gretju. Nanje so zavoljo množice gonilnikov in obstoječih knjižnic vseeno raje naložili Okna ali pingvine.

Tako opremljena triindvajseterica se je oktobra 2005 v razmaku petih minut podala na novo progo skozi puščavo Mojave. Čeprav ta na začetku ni prinesla tako velikih višinskih razlik kot prej, so bile ceste ožje in prepletene čez celotno področje z veliko ostrimi zavoji. Poleg tega jih je pred koncem še vedno čakal vzpon po serpentinah s prepadom ob strani. Po nekaj urah vožnje je v igri zato ostalo samo še pet vozil.



● Ghostrider s pomožnima kolescema. Kot letalo ju po 'vzletu' dvigne in naprej balansira sam, z minimalnim ovinkanjem levo-desno.

Ko so dve uri pred štartom Redu v roke potisnili disk z GPS-koordinatami, so v njegovem štabu malo proti naravi tekmovanja ročno optimizirali vsak košček poti. Tekmovalcema so namenili dve strategiji: H1ghlander bo hitri zajec, Sandstorm pa ziheraška želva. In res, s prve štartne pozicije je V1šinec skozi puščavske ravnine stalno povečeval razliko do Stanleyja, ki je čaral na drugem mestu (za njegovo pot so vse od začetka skrbeli edino pentiumi v prtljažniku). Hummerju je šlo dobro, dokler mu ni odpovedal premični radarski senzor na strehi, ključno orodje za njegov uspeh. S to okvaro se je moral H1ghlander začeti zanašati le na laserske meritve in ustrezno znižati hitrost. Po nekaj kilometrih tesnega zasledovanja je Stanley v zgodovinskem trenutku prehitel rivala in odhitel zmagi naproti. Končni prelaz je zvozil natančno in v cilj prišel s časom 6 ur in 54 minut. Kmalu za njim je končal poraženi H1ghlander, a se je moral zadovoljiti s tretjim mestom. Želva je tudi v tej zgodbi prišla hitreje do konca, saj je Sandstorm s časom 7:05 nameril devet minut manj od ekipnega kolega. Četrti in zadnji je bil Kat-5 iz New Orleansa, čudežno nepoškodovan v ravno minulem orkanu Katrina. Peti TerraMax je še edini prispel do cilja, a je omejitev presegel za tri ure.

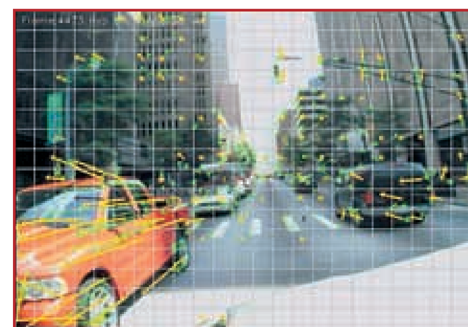


● Oshkosh Truck Corporation, snovalci TerraMaxa, se tudi sicer pečajo z vozili za vojsko. Svojo avtonomno platformo so zapakirali v škatlo in jo prenesli na prave vojaške transportnike Palletized Load System (PLS), prvič uporabljene v Bosni in na Kosovu.

Dva dolarska milijona sta tako odpotovala v Stanford, DARPA pa je uspešno zaključila svoj prvi izziv demonstracije avtonomnega transporta orožja, ee, prve pomoči do frontnih linij na drugem koncu puščave. Kar seveda nima nobene zveze z Bližnjim vzhodom. A zgodba se tu šele začne, saj so iz rokava potegnili novo, na videz manj vojaško nalogo: pametno voziti v mestnem okolju. Četudi tankom v centru Bagdada ne bo treba žmigati s smerokazi, bo vojska mesta navajene robovoznike vsekakor znala uporabiti ...

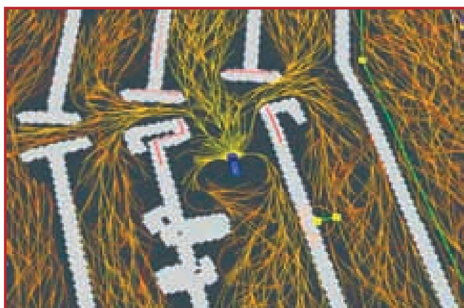
Urbana džungla

Pri Grand Challengu 2004 in 2005 je šlo predvsem za terensko preizkušnjo. Pred dramatičnim prehitevanjem so sodniki H1ghlanderja ustavili z obvezno elektroniko, ki jo je moral iz carmaggedonskih razlogov vsebovati vsak tekmovalec. Tako je bil za Stanleyja manever enako vzdušen, kot če bi ravno obvozil skladovnico drv. Grand Challenge 2007, ponarodelo kar Urban Challenge, pa se je s kolovoza preselil na ulice, čeprav zaradi asfalta ni bil nič manj ambiciozen. Vsaj ne, če upoštevamo, da so morali roboti od bornega sledenja točk skoraj brez pravil preiti na upoštevanje cestnoprometnih predpisov brez NFSjevskih driftov skozi ovinke. In to v živem okolju z naokoli vozečim prometom (za to nalogo so tvegali kopico kaskaderjev), pri čemer lahko Redova taktika ročnega optimiziranja poti roma na odpad.



● Če v zaporedju slik uspešno najdeš isti detajl v vsej animaciji, se iz razlik v položaju izračuna vektor hitrosti in ugotovi gibanje objektov.

Ne smetišče je šla tudi večina prejšnjih robotov (okej, ne ravno smetišče, vsaj prvake so veselo sprejeli muzeji), saj so nova pravila zahtevala običajne cestne modele. Stanfordovci so pri novih najboljših prijateljih naročili passata dizla, rdeči Pittsburghčani pa so se pod novim imenom Tartan Racing vrgli v španovijo z General Motors. Iz njihove garaže je na kvalifikacije pripeljal s programsko kodo naphan chevrolet tahoe z vzdevkom 'Boss'. In kode je bilo veliko. Pol milijona vrstic je Šefu zadoščalo, da je obvladal vsa zastavljena pravila: vozi po kalifornijskih predpisih, ne opazuj okolice, ustavljen več kot deset sekund, znajdi se v megli in dežju brez GPS-povezave, obvladaj parkiranje, po potrebi naredi U-obrat ter si niti pod razno ne

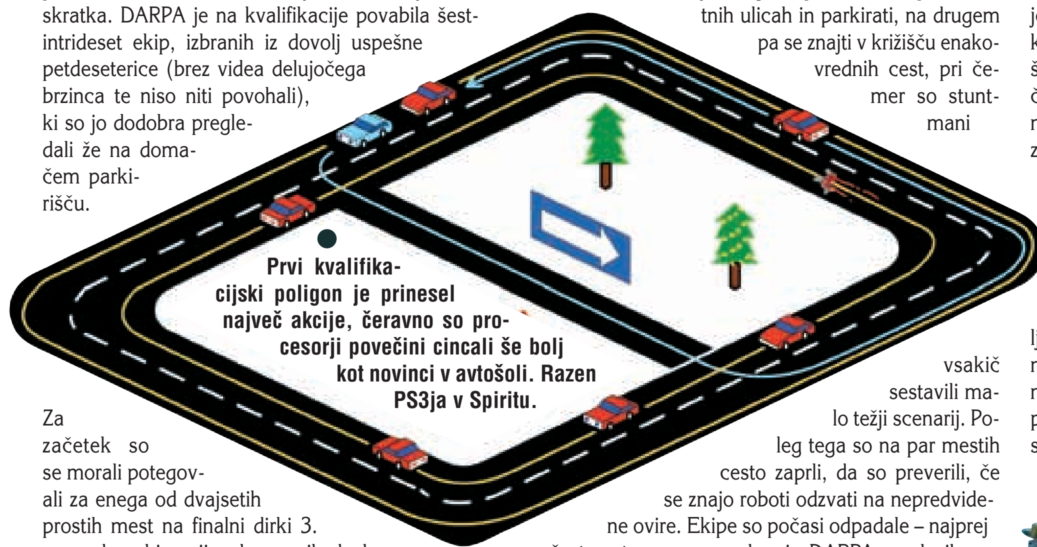


Načrtovanje poti po cestnem omrežju je preprosto in ga zmore vsak GPS-planer. Pravi križ so parkirišča z nešteto možnostmi skozi velik odprt prostor.

privošči trčenj z ostalimi udeleženci ali uličnimi svetilkami. Najtežji del problema se je skrival v samem CPPju. Roboti bi morali biti skoraj sposobni dobiti vozniški izpit, torej pravilno speljati s parkirnega prostora, držati varnostno razdaljo, voziti po svojem pasu in ga varno menjati, v križiščih ustaviti na črti, upoštevati desno pravilo (z razpoznavo semaforjev so jim tokrat prizanesli, če ni križišče brez prednosti celo težji zalogaj) in pravilno oceniti, kdaj je dovolj časa za vključitev na glavno cesto s stranske. Če imaš v žepu roza knjižico, se lahko spomniš, koliko ur in truda je zahtevala njena pridobitev.

Letalsko pokopališče

24. oktobra letos sta se v kalifornijskem Victorvillu, nedaleč od štarta prejšnjih dveh dirk, torej začela zanimiva dva tedna Grand Challenga 2007. Prizorišče je bilo bivše vojaško letališče, ki ga vojska sicer uporablja za trening operacij v urbanem okolju. Po zapuščenih poslopjih so se šetale bande in marginalci, na puščavski vročini so ždeli zarjaveli airlinerji. Fallout, skratka. DARPA je na kvalifikacije povabila šestintrideset ekip, izbranih iz dovolj uspešne petdeseterice (brez videa delujočega brzinca te niso niti povohali), ki so jo dodobra pregledali že na domačem parkirišču.



Prvi kvalifikacijski poligon je prinesel največ akcije, čeravno so procesorji povečini cincali še bolj kot novinci v avtošoli. Razen PS3ja v Spiritu.

Za začetek so se morali potegovali za enega od dvajsetih prostih mest na finalni dirki 3. novembra, ki so ji poleg novih dveh milijonov zelencev za zmagovalca dodali pol toliko za drugega in petsto jurjev za tretjeuvrščenega. Še več, ekipe so se lahko na podlagi zavezanosti tekmovanju potegovale za ekstra milijonček razvojnega denarja, vnaprej podeljen enajstim najbolj obetavnim. Prvi teden so se roboti dokazovali na treh poligonih. Na prvem so se z enosmerne ceste levo vključevali na krožno cesto z dvanajstimi kaskaderji, odpeljali na drugo stran in zopet varno zavili levo z nje. Zabave polna skleda. Porsche cayenne z imenom Sting se v križišču ni ustavil na stop črti in se je s 40 km/h zaletel v betonsko ograjo. Toda on se s tem ni strinjal – ker mu je odpovedala komunikacija s senzorji za premikanje, je menil, da je on pri miru in da se betonski zid zabija vanj. Naslednji hec je priredil Spirit, džip s playstationom 3 pod pokrovom. V taistem križišču je speljal na glavno cesto ravno, ko je mimo pripeljal eden od statistov. Nekajkrat je naštudiranim holivudarjem podobne situacije uspelo rešiti s hitrim pospeševanjem, a tokrat je bila nesreča neogibna. Na srečo se je prvi trk robotskega in človeškega voznika končal le z udrtimi vrati na Darpinem fordu, medtem ko jo je dobro oklepljena peestrojka hihitaje popihala brez prask. Pobezljala je še toyota prius in speljala z gasom do daske v oster zavoj, da so se cvrle gume, dokler sodniki niso prekinili veselja z e-stopom.



Spirit v Darpinih dirkah sodeluje vse od začetka, 2006. pa je kot prvo avtonomno vozilo prevozil ubijalsko pot na Pikes Peak. Počasneje kot Ari Vatanen.

Ostali prizorišči sta (razen še enega srečanja z betonsko steno) doživeli manj drame. Na prvem so morali roboteji navigirati po neznanih predmestnih ulicah in parkirati, na drugem pa se znajti v križišču enakovrednih cest, pri čemer so stuntmani vsakič sestavili malo težji scenarij. Poleg tega so na par mestih cesto zaprli, da so preverili, če se znajo roboti odzvati na nepredvidene ovire. Ekipe so počasi odpadale – najprej šest, potem osem, nakar je DARPA razglasila, da bo v finalu samo enajst vozil. Zaradi človeških sovoznikov so dovolili tekmovanje zgolj najbolj varnim robotom, ki med preizkusi niso kazali upiranja biološkim gospodarjem.

Veliki finale

Enajsterica se je tretjega novembra podala na precej drugačno nalogo, kot jo je zahteval prejšnji Grand Challenge. Namesto zakoličene proge so ekipe en dan pred tekmovanjem prejele opis mreže cest v tekmovalnem okolišu, znotraj katere ni bilo določeno, kako prevoziti zaporedja nadzornih točk. Nekaj takega kot selitev z običajnih dirkaških špilov tipa Sega Rally v moderne mestne odprtocestnice v slogu Test Drive Unlimited. DARPA je kako od najkrajših poti še zvito zabarikadirala, da so morali roboti sproti spreminjati prvotne načrte. Skupna dolžina treh misij je znašala sto kilometrov s šestimi urami za izvedbo. Vendar čas ni bil več edini pomembni dejavnik. Po vstopu v ciljno ravnino so od namerjenega časa namreč odšteli sodniške zaustavitve in za vsako neupoštevanje predpisov prišteli kazenske minute.
Novi upi starih rivalov so se brez posebnih neprilik zopet srečali v fotofinišu. Stanfordski Junior je skozi cilj za las pripeljal prvi, čeprav ni štartal s prve pozicije. Takoj za njim je končal Boss s Carnegie Mellon, poleg njiju pa četverica ostalih ekip: Virginia Tech, Ben



Tale dedek je Red Whittaker, eden najvplivnejših znanstvenikov na področju samodejnih robotov. Boss mu je prinesel zmago na letošnji Darpi, ostali mu doma žanjejo pšenico.

Franklin Racing, MIT in Cornell. Kljub slabšemu času je Šef na razglasitvi rezultatov naslednjega dne Redu končno prinesel zmago. Za ponosnega inžinirja je to še en pomemben uspeh na polici zraven černobilskih čistilnih robotov in ostalih robojunakov za operacije v nevarnih okoljih. Junior je odnesel drugo mesto, Odin z Virginije tretjo, vsi mi pa pomembno zapuščino sodelujočih. Tudi tisti brez nagrad so namreč za sabo pustili znanstvene članke, ki ne potiskajo naprej le militaristov, ampak vse človeštvo.
Batman bo s svojim po potrebi avtonomnim šišmišmobilom torej še vedno ždel le v naši domišljiji, toda ceste iz Posebnega poročila so vseeno vedno bližje. Mac, prosim na Dunajsko 5!



Juniorju oziroma Guglbulvagonu se po uspehu starejšega bratca Stanleyja ni bilo treba bati, da bi ostal sponzorsko zapostavljen.

Chiligreen Mobilitas 665 JE

499,⁰⁰€





15,4", 1280x800
Turion 64 X2 TL-50 2x 1.60GHz
Spomin 512 MB DDR2
Trdi disk 120 GB SATA
VGA Nvidia 6100Go (do 128MB)
DVD zapisovalec DUAL
Modem 56K/v.90, v.92
FIREWIRE, čitalec kartic 7v1
Mrežna kartica 10/100Mbit / WLAN
Garancija 2 leti



Opcija z 1024 MB spomina 519,00€

Verified by intel FL-90

899,00€

15.4" TFT WXGA, Glare, 1280x800
Intel® Core™ 2 Duo T7100, 1.83 GHz, SantaRosa
Spomin 2 GB DDR2
Trdi disk 160 GB SATA
Nvidia GeForce Go 8600 256 Mb, TV out
DVD zapisovalec DUAL
Modem 56k, V.92
Mrežna kartica 10/100/1000, WLAN
Bluetooth, FireWire, webcam 2.0 mio.
Čitalec spominskih kartic
Garancija 2 leti





Računalnik ANNI + 19" wide LCD zaslon + večnamenska naprava

489,00€



Računalnik ANNI

Osnovna plošča ASUS
Procesor AMD Desktop Sempron LE-1100 1.9GHz BOX
Spomin 1GB, DDR2, 667Mhz
Trdi disk 320GB, SATA II
DVD zapisovalec 18x DUAL
Ohišje z napajalnikom

LCD zaslon NEOVO K A19

Velikost 19"
Ločljivost 1440x900
Osvetlitev 300 cd/m2
Kontrast 850:1
Odzivni čas 3 ms
Vidni kot H/V 170/160

Večnamenska naprava Lexmark X1250

TISKANJE - FOTOKOPIRANJE - SKENIRANJE
Hitrost črno do 14 str/min
Barvno do 9 str/min
Ločljivost 600 x 1200 dpi
48-bitna barvna globina
Hitrost kopiranja črno do 15 str/min,
Barvno do 6 str/min
Pomanjšava/povečava 25% / 400%
USB vmesnik (ustreza hitrosti USB 2.0)
Programska oprema za urejanje fotografij

TV LCD HAAN 32" DL-3200A

499,00€

Zaslon	LG-PHILIPS
Velikost	32" (80,03 cm)
Ločljivost	WXGA 1366 x 768
Osvetlitev	500 cd/m2
Kontrast	1600:1
Odzivni čas	8 ms
Vidni kot H/V	176/176
Teletekst	252 strani spomina
Priključki	DVI, HDCP, HDMI, 2x SCART, S-VHS, 2x Component (Y/Pb/Pr, Avdio L/R), RGB In, PC- Audio, SPDIF OUT
Ostalo	HD READY, zvočniki 2x15W RMS Garancija 2 leti

HD ready
HDMI



HAAN

takeMS Mp3 Deseo

USB 2.0, do 6 ur predvajanja
polnjenje preko USB ali AC/DC adapterja

1GB **28,95€**
2GB **35,95€**



Easytouch Mp4 Player ET-3033

2GB + FM, LCD 1.8", mikrofon,
WMA, WAV, Mp3, JPG, ACT
Garancija 2 leti

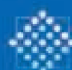
55,95€

easy touch



Novoletni prodajni katalog

na spletni strani www.anni.si



anni

Anni d.o.o., Motnica7a, 1236 Trzin
telefon 01 5800 800, telefaks 01 5800 802
www.anni.si, e-pošta: info@anni.si




Uma Turban s.p.

Vam svetuje že od leta 2005



Danes samo za vas deluje hitroždernica McTurban's. Tako glavnemu kuharju Quattru kot bralstvu je zadišalo nekaj ekspresnega.

Ker so bile krajše porcije vedežnih dobrot pozdravljene s strani vsega občestva, bom z njimi kar nadaljeval. Boste že povedali, če se vam bo zahotelo obilnejšega zalogaja. Do takrat si zato oglejmo nekaj zadev, ki vam medejo glavice in potrebujejo take razlage, kot jo lahko podeli samo vaša priljubljena rubrika.

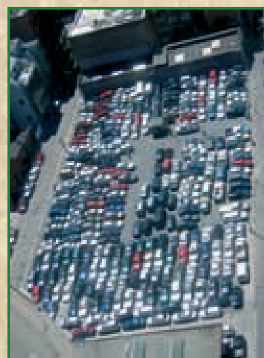
Se zamrznjena hrana lahko pokvari?

Zakon entropije pravi, da vse stvari težijo k temu, da razpadejo. Ljudje so zaradi tega dokaj nesrečni in se vso zgodovino trudijo, da bi hrana ostala sveža in užitna čim dlje. Zakaj? Že res, da smo v prvi vrsti lovci in nabiralci, a v drugi vrsti smo lenuhi in se nam ne ljubi loviti oziroma nabirati vsak dan. Ne nazadnje so tu še vplivi okolja, ki nam prinašanje hrane občasno onemogočajo, recimo zima ali žabe, ki padajo z neba. Zato od pradavnine uporabljamo različne načine konzerviranja. Eni prvih so bili soljenje (sol je bila tako dragocena, da so jo rimski vojaki dobivali kot plačo, odtod tudi angleški izraz 'salary'), sušenje in zakopavanje v zemljo; že praljudje pa so odkrili, da je meso v hladnem prostoru zdržalo mnogo dlje od tistega na toplem. Prve ledenice so tako imeli v stari Mezopotamiji (izmojstrovali so jih Perzijci), obilno so se jih posluževali tudi Rimljani. No, do prvega pravega hladilnika je nato preteklo dosti vode, saj so ga izdelali šele koncem 18. stoletja, množično pa je prišel v uporabo sredi dvajsetega. Prej so bili enostavno preveč zapleteni in predragi – tipičen hladilnik je leta 1920 stal skoraj enkrat toliko kot Fordov model T.

Prvi zamrzovalniki so se pojavili v tridesetih letih prejšnjega stoletja in z njimi obljuba, da lahko spravite hrano skorajda poljubno dolgo. A kmalu se je izkazalo, da to ne drži. Zamrzovalnik ohladi hrano na 18 stopinj pod ničlo. Pri tej temperaturi se ustavijo bolj ali manj vsi procesi na zamrznjenem izdelku in je hkrati dovolj nizka, da voda zmrzne dokaj hitro. Hitro zamrzovanje je pomembno zato, da voda zmrzne v drobne kristale in čim manj poškoduje celične stene. Z nižjo temperaturo bi sicer dosegli še boljši učinek, a bi nastopila težava porabe energije in izolacije. Zato tovrstne postopke uporabljajo v industriji, in še tam samo za zamrznitev; zmrznjene izdelke potem hranijo pri minus osemnajst. Večina svežega mesa pri tej temperaturi ostane užitnega približno eno leto, pripravljene jedi pa mesec ali dva. Ribe in zelenjava imajo ustrezno krajši rok trajanja. Zakaj? Kot rečeno, biološki procesi v živilu se skorajda ustavijo, a tudi pri tako nizkih temperaturah se lahko različna živila navzamejo vonja ali okusa po sosednjih živilih. Poleg tega vseeno počasi (čeprav res počasi) razpadajo iz čisto fizikalnih razlogov. Druga pesem je, če se zamrzovalnik pokvari. Redka so živila, ki jih lahko potem, ko so se odtajala, znova zamrznemo, in tudi tem bo kakovost bistveno padla. No, kdaj je hrana res pokvarjena, je odvisno od človeka. Kar je nekomu užitno, bo nekdo drug takoj zabrisal v smeti. Kot zanimivost: jajčeca in seme za umetno oploditev hranimo v tekočem dušiku pri -196 stopinjah Celzija, kar jim podaljša uporabnost na nekaj desetletij.

Je parkirišče še prosto?

Parkiranje je ena velikih mestnih tegob, saj je najti prosto parkirno mesto postala frpjska veščina. Ker gre za dobičkonosno dejavnost, so se strici, ki skrbijo za te površine, domislili, da bi strankam pokazali, ali lahko svojega konjička pustijo pri njih. Njega dni so to delo opravljali fizikalci, ki so na tablo ob polne parkirišču napisali ZASEDENO. Dandanes pa tovrstna umna dela prepuščamo elektroniki. Toda kako naprave v parkirnih hišah vedo, koliko prostih parkirnih mest imajo v nadstropjih? Vse je odvisno od tega, koliko denarčkov je bil pripravljen odšteti lastnik, pri čemer je princip bolj ali manj enak. Najpreprostejši sistemi se zanašajo na zapornico, ki izdaja parkirne listke. Ko število izdanih listkov (minus število vrnjenih) doseže kapaciteto parkirišča, je dotično pač polno. Naprednejši sistem vključuje tipala na vozišču. Take uporabljajo v večnadstropnih zgradbah, da pokažejo, koliko je prostih mest v ločenih nadstropjih. Hec je enak, le da podatke pošilja tipalo namesto zapornice. Najdražji sistem je tisti, ki označuje posamezna parkirna mesta; vidite ga lahko na brniškem letališču. Senzorji so v tem primeru na stropu, imajo pa še zeleno in rdečo lučko, da voznik že od daleč vidi prosto mesto. Vse skupaj je dejansko zelo preprosto, a na malega človeka naredi velik vtis.



Največji mojstri parkiranja so gotovo Italijani. Ne potrebujejo nobenih števcev in lepih tabel, vedno je za vse dovolj prostora!

Mučenje z bambusom

Vedno, ko beseda zaide na mučilne metode – in to je pogosteje, kot bi si človek mislil – nekdo privleče na plano Azijce in njihove metode, ob katerih še inkvizicija izpade nedolžno. Najbolj razvpito med njimi je mučenje z bambusom. Obstajata dve različici. Po prvi naj bi žrtev obesili nad gredo, v katero so posejali bambusova semena. Ker bambus raste izjemno hitro, tudi do meter na dan, in je močan kot satan, naj bi mladi poganjki nesrečnika dobesedno prebodli. Druga, še bolj ogabna vključuje oralno aplikacijo semen skupaj z znatno količino vode. Semena v želodcu vzklijejo in preluknjajo ubožca od znotraj. Kot bi rekli kolegi gnojiščarji: YouTube ali pa se ni zgodilo. Zares, prečesavanje interneta ni porodilo nobenih dokazov, da bi bili poševnookci tako kruti, in še manj namigov, da bi bil bambus res tako trdoživa rastlina. Še več, na Discoveryjevi spletni strani ljudje že dalj časa prosijo, naj Adam in Jamie končno ovržeta ali potrdita ta mit s svojimi psevdoznanstvenimi metodami. Resnica je slejkoprej drugačna. Bambus je zelo priljubljeno mučilno sredstvo, vendar v obliki palic za pretepanje ali priostren za zbadanje. Ampak tu gre za posušeno rastlino, ne pa za mlade poganjke. Osebno bambusove palice raje uporabljam kot oporo za paradižnik. Zabavno dejstvo: bambusove palice so bile nekdaj priljubljeni športni pripomočki. Uporabljali so jih kot smučarske palice in skakalci s palico. Z odkritjem steklenih vlaken (fiberglasa) pa se je ta športna pot nepreklicno končala.



Bambus je strahovito mučilno orožje. Tukaj vidite žrtev, ki se z vsemi štirimi trudi, da bi prekinila agonijo. Kmalu ji bo vzklilo tudi seme v želodcu.

Zaključek leta je tradicionalno tisti čas, ko se ozremo nazaj in si v miru ogledamo, kaj vse smo bili v preteklih dvanajstih mesecih storili. Večina v ta namen prešteva denar, kopiči darila in si praznično polni želodce, medtem ko si nekateri celo vzamejo toliko premora od besnega lazenja po trgovskih centrih, kopičenja daril, goltanja salaminčkov in metanja petard sredi strnjenih naselij, da premislijo o smislu tega, kar so počeli. Glede na to, da gužvo v štacunskih templjih preziram iz dna srca ter se mi zdijo največji darovi zadovoljivo zdravje, modra žena in zdrav sin, odločno spadam med slednjo manjšino. A četudi razglabljam o smislu mnogočesa, me bodo na tem mestu, ker sem pač iz ustreznega foha, zanimale igre.

V splošnem sem lahko s tem letom, ki se trenutno izteka, zadovoljen kot že dolgo ne. Ne le, da smo na osrednje platforme, se pravi PC, xbox 360, PS3, wii, PS2, PSP in DS, dobili toliko iger kot še nikdar – že leta ni bilo take bogatega pridelka dobrih, zelo dobrih in odličnih. Naslovi, kot so Crysis, Half-Life 2: Episode Two, Supreme Commander, Bioshock, Super Mario Galaxy, Okami in God of War 2, če se ustavim le pri najbolj zveličavnih, bodo odmevali še dolgo. Če bi pojedel celo bajadero, bi lahko trdil nič manj kot to, da se lahko 2007 kosa s tako oboževanim dvajurjevim, ko smo dobili Deus Ex, Baldur's Gate 2, NFS Porsche 2000, The Longest Journey, Diablo 2, Soul Calibur in SSX. Okej, to je stvar debate, in ne morem mimo žalobnega fakta, da je bilo tudi ščiša, griša, apna ter gnoja obilo. A dejstvo je, da tako naphanega in kvalitetnega špilavskega leta že dolgo ni bilo. Navzlic inflaciji, JJjevim burleskam in programu RTV Slovenija je to čudovit čas, da si živ. In da igraš.

Pa vendar me nekaj žuli, kot se za kritičnega prdilnega kozla spodobi. Smisel, kajpak. Zlahka verjamem, da je pri igrah večini dovolj to, da sedi na kavču, pozabi na vsakdan in luknja aliene, dokler se krave z visokogorskega pašnika same ne primajajo domov, ker je gospodar tako zaposlen s Krizo. (Mimogrede, da ne boste mislili, da je 'crysis' pravilno napisano. Prav je 'crisis', ne crysis, kar je besedna igra na Far Cry. Isti hec kot pri 'mortal kombat', kjer je prav 'combat'. No, zdaj veste.) A navsezadnje vem tudi, da je taisti večini zadosti, da ovčje blodi po središčih za šoping in si s plastiko ter mlečnimi izdelki zapolnjuje praznino v srcih. Baaa. In da od filmov pričakujejo to, da jih bodo napadli s čim več pokanja ter bliskanja. Tako pač je in zadnji sem, ki bi se s tem obremenjeval – kakor komu paše. Ne zdi pa se mi kul, da bi vsa elektronska zabava temeljila na najbolj enostavnih, plenilskih refleksih in brisanju resničnosti. Saj je lepo z warthogom zapeljati v skupino Covenantov v Halu 3, rezati hudičevce na tanke koščke v Hellgate: London in doseči gol v Pro Evu 2008. Včasih nič ne sede bolj, kot s kolegom odžagati Raining Blood v Guitar Heru 3, si zaceliti zapestje ob mini igri v WarioWare in začutiti ponos ob do konca nabildanem liku v spletnem Gospodarju Prstanov. Ampak – je to vse, kar nam lahko računalniške in video igre dajo? Trzanje z očmi in rokami, navali adrenalina, začudenje ob sanjskih lokacijah, občutek, da smo nekdo, kar v realnosti nikdar ne bomo?

Trdno verjamem, da ne. Če se ozrem nazaj po dvajurjevem plus sedem, sem izkusil elemente, ki so določene naslove dvignili nad golo posnemanje boja za preživetje in testiranje, kako dobre zveri smo. Na primer Bioshock s svojim objektivističnim filozofskim podtonom. Episode Two z virtualnimi igralci, ki budijo prava čustva namesto cenenih, klišejskih odzivov. Call of Duty 4 s protivojnim sporočilom. Okami z raziskovanjem poti uvolčene šintoistične boginje Amaterasu. Heavenly Sword in God of War 2 z vsak svojim slavljenjem moške ter ženske sile, ki skupaj poganjata univerzum. To so igre, ki imajo kaj povedati in znajo svoje sporočilo dostaviti. Igre, ki nas učijo o življenju, ki nam pomagajo bolje razumeti svoj obstoj, svet in sebe. Drži, da je takih izdelkov malo, primerjalno občutno manj, kot je tovrstnih filmov med sedmo umetnostjo in takih bukev med literarnimi deli. Vendar ne dvomim v to, da jih bo kljub ozkoglednosti založnikov in zabitosti rulje, ki pada le na bleščavost in gejzirje krvi, zmerom več. Morda že v letu 2008. Srečnega in umnega dotičnega zatorej, pa vse dobro!

Sneti



Nekatere ženske si dajo ogromno opraviti okrog svojega videza – ja, to so one, ki jih zjutraj raje ne vidiš brez ličila. A če je podlaga tako balkonsko kvalitetna kot tu, je vseeno, če so gate podobne nadstrešku.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. HALF-LIFE 2 EPISODE 2	91
02. CALL OF DUTY 4	82
03. PRO EVO SOCCER 2008	75
04. SUPREME COMMANDER	92
05. WORLD OF WARCRAFT	--
06. CRYSIS	91
07. BIOSHOCK	90
08. THE SIMS 2	90
09. CALL OF DUTY 2	79
10. C&C TIBERIUM WARS	85

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Miro Pandža iz Ljubljane (igra ena velika)
- Bojan Cankar iz Trbovelj (igra ena nič manjša)

Zaradi združitve Activisiona in Blizzarda se v World of Warcraft obeta nov poklic: guitar hero!

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. CALL OF DUTY 4 (PC)
02. CRYSIS (PC)
03. ASSASSINS CREED (PS3)
04. NFS PROSTREET (PC)
05. CALL OF DUTY 4 (PS3)
06. PRO EVO SOCCER 08 (PC)
07. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
08. FIFA 08 (PC)
09. FIFA 08 (PS3)
10. NFS CARBON (PC)

Sponzor naj prodajanih:

F.E.A.R.: Perseus Mandate



Skozi take sobe lahko odšibaš hitro, drveč proti naslednjemu spopadi. A poskusi se ustaviti in pomisliti, kaj ti pravijo. Aha, tole: "BEJŽ!"



Nevidneži so lažje tarče, kot si sprva misliš. Zoprni so le, če izgubiš glavo in ne uporabljaš pravilno počasnelosti.



Dame in gospodje, prvi nightcrawler. Pou pou pou in je mrte ... Ha? POU POU POU POUUU! No, zdaj pa je. A ne, da je? Prosim?

GULP. <se ozre čez ramo> Hja, S.T.R.A.H. je resda že kar star, saj smo mu 87 podelili v Jokerju 148, se pravi dve leti tega. Tako se ne more več pohvaliti z ekstra naprednostjo grafične plati in moderno peskovniško zasnovo. A bogami, boji so še vedno adrenalinski, da se lahko po njih ožameš potu, umetna pamet je na zadovoljivem nivoju, najbolj pa seka grozljivo-srhljivo vzdušje. Vsega tega je imel na zalogi dosti prvi dodatek, Extraction Point (J161), in enako velja za ravnokar prispelega drugega.

Samostojna razširitev – hvalabogu, tako ni treba okrog hajkati zaplat za izvirnik, kar se je znalo samo po sebi sprevreči v moro – Perseus Mandate za glavnega desca nima doslej spremljanega prvega moža odprave komandosov, ki beza po monstrume producirajočih eksperimentih. Namesto tega je protagonist vodja drugega tima specialcev, ki se v zgradbo firme Armacham nekje na polovici izvirnika odpravi raziskat tajinstveni 'Perzejev projekt'. Kaj tam čaka, si lahko mislite: izmenjevanje besnega ratatatata in cmizdavega lazenja naprej, odkrivajoč prikazni, krvava trupla in <goltne slino> punčkasto duhico Almo. Nova osrednja oseba namreč ne spremeni ne okolja, ne načina igranja. Še zmerom se večinoma pojamo hodnikih, ki se odpirajo v nešteto uradov, še vedno je hec v izkoriščanju upočasnitve, ki povzroči, da se vse premika kot v majonezi, in še zmeraj nas redno čakajo kožo ježeči trenutki, ki nas pošljejo v kopalnico z usranimi gatami. Da, TimeGate Studios, ki so bili odgovorni že za prvi dodatek, so zopet sklamfali atmosferično igro, ki je ni konec prej kot v sedmih urah in se za ustvarjanje vzdušja zanaša na izredni ples svetlobe ter zvoka. Je sicer težka že na srednji zahtevnosti, saj te ubije borih par krogel in se moraš zategadelj stalno filati z zavoji prve pomoči, ki jih ravno ne mrgoli. Tudi streliva primanjkuje. A navsezadnje gre za drugi dodatek, ki so tradicionalno namenjeni poznavalcem izvirnikov, zajebanost pa te prisili, da slow-mo in orožja izkoriščaš pametno, namesto da bi se zanašal na primitivni kombo matrixefekt-ulet-v-prostor-genocid. Zlasti ko nekje na tretjini uletijo novi sovražniki, napredni soldatje nightcrawlerji, in kasneje njihova elitna verzija. Spoštovanje si pridobijo s švigalnim premikanjem in odrivanjem od zidov, čemur sledi dobro plasirana granata. Zato je malodane vsak boj kul izkustvo. V ta namen sedejo tri nova orožja: elektrokutor, rešetalo z nočnogledom in granatomet. Paket zaokroža multiplayer, čeprav je ta enak kot najnovejši Combat, zastonjska F.E.A.R.ova večigralska komponenta, ki jo dobiš na *www.joinfear.com*.

A Perseus Mandate je kljub vsemu temu priporočen nakup samo za res velike navdušence nad C.V.I.K.-om. Strašljivost temelji na enakih zvijačah kot prej, novi sovražniki so v bistvu le malo predrugačeni stari. Kak hud frišen pošastek ne bi škodil, namesto da stalno tolčemo ljudeke in meche. Edino pravo presenečenje doživiš, ko te skuša nekaj povleči v tla, brrr. Alma se pojavi malokrat, tako da nam megadlake pokonci večinoma postavljajo druge paranormalnosti, medtem ko kilava zgodba razloži en drek, kvečjemu postavi kup novih vprašanj. Najbolj pa pobuljiš ob ceni, ki znaša nič manj kot štirideset evrov in se tako približa izdatku za najnovejšo uspešnico. Kljub vsem strašljivostim v Perzejevem mandatu je prav to oderuštvo največji GULP.



Dobršen del prve tretjine oddelaš v spremstvu dveh kolegov, premikaš pa se po odprti zunanjosti. Tej srček ni najbolj kos.

***Sneti** preživi noč ob prižgani luči, z macolo v roki in kapljami znoja na poscalu.*

64 vse tisto, zaradi česar B.O.J.A.Z.E.N. seka ✔ pogled na dogajanje z drugačne strani ✔ težavnost naredi boje napete ✔ visoka cena ✖ pretirano zanašanje na stare odlike ✖ manko resnične svežine ✖

TimeGate Studios / Sierra

SimCity Societies

Ata in mama mestogradenj je SimCity, zato ga ni treba posebej predstavljati. Tudi v zadnji inkarnaciji (J115, 82) je zadržal velik del zveste publike, ni pa privlekel novih nabijalcev. Ti so se pretežno usrali pred splošno zapletenostjo, razmeroma dolgim časom navajanja na milijon podmenijev in strojnimi zahtevami, ki jim niso docela kos niti sodobni nanodizelelektrični superračunalniki. In ker bo do izida petega dela očitno preteklo še kar nekaj Amazonke, saj so njen razvoj ustavili zgodaj letos, je bilo treba blagovno znamko izkoristiti drugače. Tako so EA vrgli sol čez ramo in delo na pleča skupine Tilted Mill. Mnja. Ne rečem, da pobje nimajo izkušenj z gradnjo metropol, saj so spacali Immortal Cities: Children of the Nile (J137, 78) in Caesar 4 (J158, 66). Toda, roko na srce, njihovi izdelki niso bili nikoli za dol past. Tako pridemo do kombinacije, ki kliče po težavah. Na eni strani povprečni programerji in na drugi posiljevanje blagovne znamke.

Najprej ugotovimo, da SimCity Societies niso tipična graditeljica mesta, temveč da gre za drugo pravo predstavnico tako imenovanih getovščin (glej okvir z razlago). Ker je močna tudi povezava s Simčki, po simovsko ni ne kampanje, ne scenarijev. Na voljo so le tri vrste peskovnika: običajen, tak z neomejnimi simoleoni (simovsko denarno enoto) in onak z razkritimi vsemi stavbami. Ko s kockami oblikujemo zmeraj enako veliko parcelo, se znajdemo v tipični vlogi božanskega župana. Vse se vrti okrog upravljanja z družbenimi vrednotami (societal values) oziroma, bolje rečeno, potenciali. Teh je šest: ustvarjalnost, avtoriteta, znanje, produktivnost, duhovnost in uspešnost. Nekateri objekti jih oddajajo v skupen bazen, drugi jih od tam črpajo, tretji oboje. Določeni imajo še kak neposreden vpliv na mimoidoče, večina ne. Izbira objektov je strašljivo velika, zato je dobro, da so vdelani filtri, sicer bi bila nepreglednost obupna. Načeloma jih lahko delimo na bivanjske, zaposlitvene in take za prosti čas ter ostale neobhodnosti za dobrobit in polno rit človečkov. Ampak tu naletimo na prvo težavo: preveč poenostavljeno dojemanje prebivalcev. Dokler imajo v bližini posteljo, delo in pajzl za se ga nažret, so vsi srečni. Nanje nimamo nobenega direktnega vpliva, le običajno baranje po počutju. Ljudje se med sabo razumejo izvrstno, s transparenti grejo na ulice samo ob naravnih nesrečah. Tu smo vseeno pričakovali bolj simsovske prijeme.

Toliko bolj zapleteno in na momente nelogično je zato upravljanje s stavbami oziroma z njihovimi potenciali. Nekaj primerov. Smiselno je, da socialističen blokec za petnajst najemnikov porabi štiri kose avtoritete – malo manj pa, da študentski dom za pet tam stanujočih žurerjev oddaja dve enoti kreativnosti in potrebuje dva kosa znanja. Vendar to ni vse. Policijska postaja recimo ne oddaja avtoritete, temveč jo potrebuje. Aha, in kdo jo oddaja, povprašavši? Sodišča ter ograje iz bodeče žice, na primer. Okej, delno razumljivo. Manj pa, zakaj jo oddajajo tudi banke in pisarne. Laboratorij za preučevanje vesoljčkov konzumira znanje kot nor. Ni logike, ni problema. Zraven postavimo laboratorij za astrofiziko, ki poka od znanja. Taka nedoslednost se nadaljuje skozi vseh petsto objektov, tako da jih je moč v delujočo sosesko skombinirati le z veliko muke. Poleg tega se, kar zadeva potenciale, vse stavbe (bivalne, zaposlitvene in uživancijske), a bogami celo okrasje, obnašajo povsem enako. Razlika je le, da so prve namenjene povečevanju števila prebivalstva, druge bogatenju, tretje sreči in četrto videzu. Celo gasilski domovi in zapori so profitni. Keš potem uporabljaš izključno za gradnjo. Vzdrževanja in komunale ni. Še elektrarne lahko ruknemo kamorkoli in že štrom doseže vsako kajžo. Ali pa, če jih ne bi bilo. Stavbe so hkrati organizirane tematsko, glede na sociokulturne značilnosti uporabnikov. Tako lahko postavimo očesu prijazne poenotene soseske romantikov, fabrških delavcev ali kiberpunkerjev, seveda pa vam nihče ne brani splesti sračjega gnezda. O resnejših odnosih med skupinami človečkov lahko tako ali tako le sanjamo, saj živijo drug mimo drugega. So pa na število določene vrste osebkov v mestu vezani cilji. Ko jih naklamfamo dovolj,



Izbira in konfiguracija terena vplivata na dogajanje toliko kot nič. Vrednost zemljišč je povsod enaka, ne glede na hribino, središčno lego ali bližino vode. Edino neravna obala in strmina dodatno otežujeta pozidavo.



Promet je le za okras. Je pa zabavno gledati, kako se amiške kočije sukajo okrog kmetij, limuzine okrog kazinojev in gare okrog smetišč.



Pridobivanje energije je enostavno. Turbino zadegaš na rob zemljevida in spremljaš kazalnik skupne rabe. Kdo je koliko porabi, pa tu ni jasno.



Ruralci potebujejo veliko duhovnosti, da lahko lepo uspevajo. Če kdo mene vpraša, gre za čisti predsodek, porkamadona. Potem nas pa futrajo z genetiko.



Helikopter na nujni vožnji, obračanje teleskopa, zbirališče kravatkarjev okoli borze. Podrobnosti so dobre za vzdušje, ampak ne, če lahko vse postaviš na kup.

GETOVŠČINE

Getovščine so veja graditeljsko-upraviteljskih simulacij. Zanje je značilno, da ne poudarjajo prometne in/ali denarne plati mestogradnje, pač pa kulturno, socialno in duševno. No, denar je prisoten, vendar 'zmaga' tisti, ki ima v mestu mir, ne oni, ki grdo obogati. Miru pa nimaš, če goldinarje zgolj slepo talaš raji. Poskrbeti je treba za vsako izprdnjeno zahtevo rezidentov, ki seveda nimajo vsi enakih želja. Posledica je getoizacija terena, z vsemi mogočimi in nemogočimi težavami, ki spremljajo ta pojav. Prvi naslov, ki se je ukvarjal s to problematiko, je bil Tycoon City: New York (J153, 75) - slika spodaj. Četudi naj bi bilo v njem, kot se za tajkunščino spodobi, glavno služenje denarja, je bilo moč s pravilno pozidavo in kupovanjem nepremičnin ustvariti kulturno stoodstotno čiste četrti. Korak naprej je naredil City Life (J156, 80), ki je iz zidanja getov naredil rdečo nit. Če si določen konec terena primerno opremil, je začel privlačiti nek tip ljudi. Če so se srečevali z drugim tipom ljudi, so jih fasali (če so bili v manjšini), igralec pa je bil postavljen na mesto urbane bele čelade.



smo deležni plaket in pokalov, da lahko potem zidamo nove in unikatne objekte. Vsaj glede tega spirala napredka deluje v redu.

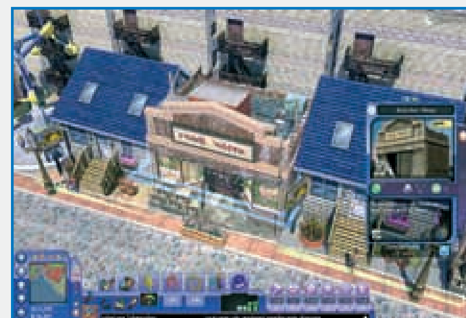
Naslednja zamera leti na iskanje prostora za postavitev objektov. Na terenu ni mreže, zgradba sama tudi ne da informacije, kako velika je, dokler je ne skušaš zatlačiti v kako škrbino. Zato večino igre kot budala iščeš ravno prav velike nepremičnine s približno želenimi potenciali, namesto da bi gospodje razvijalci blagovolili vdelati filter za velikostni red stavbe. Te segajo od enega kvadratka do desetkrat večjih, v vseh možnih tetrisovskih kombinacijah. Nadalje grdo izpadejo mrtvi koti velikosti manj kot enega kvadratka, saj jih ni mogoče zapolniti s šavjem ali kosom betona. Pohvala gre edino orodju, ki ga drugače najdemo v grafičnih programih – kapalki. Ta omogoča zajem obstoječega objekta in kopiranje na drugo lokacijo. Še dobro, kajti glede na to, da je treba vsak frcek postaviti posebej, bi za zapolnitev vsega ozemlja potrebovali mesece. In naposled pogrešam kakršno koli resno funkcionalnost in raznolikost cest. V manjših zaselkih niti niso potrebne, saj lahko kmetavzarji gazijo po blatu, drugače pa sta na voljo samo makadam in štiripasovna avenija. Promet prispeva k oddajanju ogljikovega dioksida, kar živcira meščane, kake pametnejše vloge pa nima. Nekoliko se ga da omiliti s teleporti, pardon, avtobusnimi ter metro postajami, in to je to.

Nič. Ideja za SimCity Societies je dobra in v temelju je špil v redu zastavljen. Vmesnik je izredno prijazen, kamera je dodelana, premikanje gladko, muzika spreminjajoče se vzdušna in grafika všečna, z milijavžent podrobnostmi. Videti je, kot da v Tilted Millu sedi nekaj sposobnih strokovnjakov, ki vedo, kaj je uporabniška izkušnja. Ampak hkrati imajo tam zaposlen trop lobotomiziranih pavijanov, ki vse razjebejo. Ker res ne bi bilo treba veliko, da bi špil trgal gate. Smog bi razpihalo že malo dodelave potencialov in več filtrov ter gradbenih orodij. Če bi nadgradili še prometni, komunalni in getovski model, bi pa sploh dobili dostojnega uporabnika blagovne znamke SimCity. Ampak ga nismo.

***Yohan** si zadega šibrovko na ramo in gre v geto podjebavat trenirkarje. Na žalost ga nobeden ne šmirgla pet posto in šibre ostanejo v cevi.*

61 veliko objektov ✔ dobro vzdušje ✔ zanimiva ideja ✔ naporna gradnja ✖ odsotnost vloge prometa ✖ zmedena izvedba ✖ podcenjevanje blagovne znamke ✖

Tilted Mill / Electronic Arts



Opozorilo: igra se začne v kombinaciji povprečnega strojčka z nabitim zemljjevidom zatikati.

Crysis



Tale je rekel, da ne mara peščenih plaž, palm in tropskega sonca. Takoj ga grem malo potunkat med morske pse, da bo videl, kaj se to pravi!

Malokateri naslov je grafična podoba tako zaznamovala že od vsega začetka kot ravno Crysis. V zadnjih dveh letih – orenk, preden je sploh izšel – je postal nekakšna de facto prispodoba za ideal računalniške podobe. Bodisi namenoma, bodisi nehote se je znašel v malodane vsaki debati na to temo in jo navadno tako razplamtel, da so morali forumaški admini širom spleta prirejati festivale v Banovcih. Crysis seveda ni prvi tak primer, saj iz polpretekle zgodovine vsi poznate vsaj Doom 3. Noriji sta si na prvi pogled zelo podobni: Doom se je naslanjal na Carmackov sloves in zobate kreature, odete v bump mapping, medtem ko je Crysis vozil na gosto džunglo in hlape Far Cryeve slave. A prvič se je zgodilo, da si je kdo upal promocijske slike primerjati z resničnostjo. Za to si je vsakdo vzel nekaj sekund, četudi le zato, da je lahko vse označil za ogabno, ker trava tam na desni spodaj ni za nikamor, saj se vidi, da so listi obrnjeni v isto smer, ko bi ne smeli biti, aufbiks!

No, ko je lani okoli E3ja prišel video boja v pragozdu, s sončnimi prameni, ki so božali krvave packe na listih, valujočih v udarcih eksplozij, je bilo heca konec. Jasno je postalo, da Crytekovci mislijo resno, predvsem pa, da so ubrisani in bodo dejansko dostavili stvor, ki bo sadistično umoril naš ubogi računalnik. Malo smo se motili. V resnici je huje.

Nariši mi backa

Next-gen grafika, kaj je to? Tržna puhlica, ki so jo ob promociji nove generacije konzol tako zlorabili, da je skorajda postala žaljivka? Morda Unreal Engine 3? Cevat Yerli, načelnik Crytekovega generalštaba, je pohlevno povedal, da sta playstation 3 in xbox 360 za njihov motor Cryengine 2 prešvoh in da ju ne bo obremenjeval s tem, ker imata itak že probleme s pregrevanjem, ubogi pari (pari, haha ... hm). Takrat smo se muzali, da je že Yerli začel v zameno za EAjeve denarce metati ven neumnosti. A zdaj se ne smeje nihče več. Crysis ni next-gen – je *definicija* 'naslednjegeneracijskega', ker ga bo lahko tekoče gnala šele prihodnja strojna oprema. Razen če obožujete sobne grelnike vrste SLI in crossfire. Vsi, ki so že lani kupovali Nvidijine 8800tke v želji, da bi bili pripravljeni, so potegnili kratko, kajti Kriza te kartulje pohodi, da je tragično. Slike, ki jih zrete na teh straneh, so napravljene z nastavitvami 'high' in ne 'very high', ker špile nerad igram v diapozitivih (potili sta se 8800GTS in nato GT). Grafična z vsaj 512 MB rama je itak obvezna. Toda če kaj, je Crysis vreden denarja za orenk hardver.

Ko nas v koži Jacka 'Nomada' Dunna, člana enote ameriških specialcev delta force, iz aviona vržejo na tihomorski otok blizu obale Severne Koreje, kjer je posiljevali v imenu next-gena. Odtenki, ki jih prikazuje Cryengine 2, dosežejo stopnjo, ko si zrkla na njih spočiješ, ne razdražiš. Po zaslugi realnočasovnega brisanja okolja (ambient occlusion) so enakomerno porazdeljeni po prizorih, saj je ta tehnika že grob približek globalne osvetlitve (global illumination) v realnem času. Ja, taiste globalne osvetlitve, ki napravi City 17 tako življenjski, ker ga Source uporablja v statični obliki kot radiosity. Pogled v pragozd zato ni več napenjanje oči, da bi v barvni zmedi



Tujski bojni stroji so impresivni in škoda je, da njih raznolikost šepa oziroma so jih šparali za nadaljevanji. Kriza bo namreč trilogija.

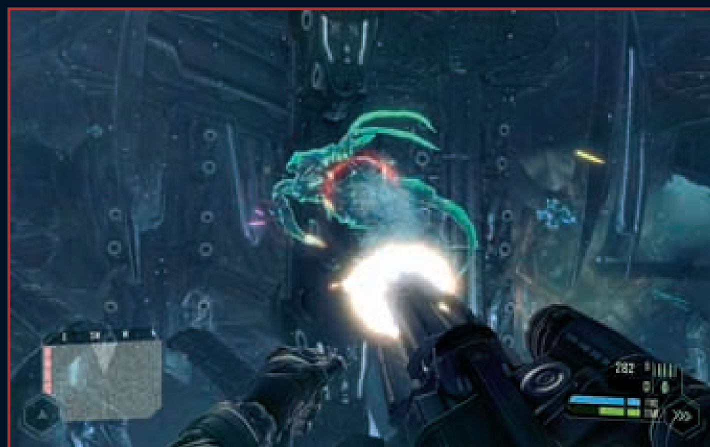


Naj opomnim, da pričujoče slike ne predstavljajo polnih sposobnosti pogona Cryengine 2. Toda Crysis nikakor ni samo grafika z nič igre.

prišlo do, ahem, občutljive situacije, se nam v očeh raztopi čisti cuker. Špil nas najprej igrivo kot nedolžen deklič odpelje po obali, obsijani z mesečino, in po gozdičkih. Kdor ob tem ne spusti čeljusti po tleh, igra na najnižjih nastavitvah. Nežna svetloba, ki čoha v vetru migajoče listje, je čisto nekaj drugega kot risanke, ki smo jih bili vajeni doslej (z dolžno izjemo S.T.A.L.K.E.R.ja). Končno nam zrkel ne režejo bloom, nerealno temne sence in tempera barve, s katerimi so nas opazil soldata, ki se skriva v podrasti, temveč zretje v sceno z občutkom prave globine slike in tisočerimi niansami, ki jih možgani spremenijo v zavedanje o okolici. Za nameček je večina svetlobe dinamične, kar da igra odločno vedeti že na začetku, saj kratkemu nočnemu sprehodu sledi sončni vzhod, ki hitroprstno razstavi vso paleto barv. Menjavo dneva in noči ima že Shadow of Chernobyl, toda jutro na tropskem otoku v zeleno-modrih odtenkih pač poseka ukrajinsko sivino (samo ne kazat punci, ker bo hotela na Havaje, ungh). Naposled se znajdemo v temni alienski ladji, pa letalonosilki ter beli zamrzovalni skrinji, v katero nezemljani spremenijo dobršen del otoka. Sicer lahko avtorje pokaram, ker so nam najlepši pri-



Pri ždenju v tanku malo najeda, da nimamo povečave in je treba nekaj napora, da uzreš sovraga čez pol kanjona. Zato pa je vzdušje epsko.



Človek se težko znebi vtisa, da bi se lahko avtorji pri ustvarjanju napetosti v alienski ladji bolj potrudili, saj je marsikaj, vključno s sluzkoti, klišejsko.

zori, vsaj če smo mahnjeni na rastje, dani takoj v štartu. Toda navdušenje nad okolico ne pojenja, saj se za nobeno prizorišče ne zdi, da so zanj porabili manj časa kot za ostala.

Ni le svetloba tista, zaradi katere se potijo nesrečni mlinčki, ampak je za to zaslužna tudi količina podrobnosti in interaktivnosti. Težko je razložiti, koliko elementov so nori avtorji nametali v vidno polje, dokler sam ne ugledaš prostranstva pred sabo in ne zakoračiš v zeleno gmoto, ki ni gruča dreves, ampak pravi gozd. Džungla je taka, kot bi jo vzel iz Tanke rdeče črte, ko se okoli tebe dvigajo drevesa in se sončni žarki mukoma prebijajo do tal. Trava je pri tleh nemara res nekam ploščatega videza, ampak nekje mora biti prostor za izboljšave, ne? In tako, do kamor nese pogled. Nese pa daleč, saj je raba megle v daljavi minimalna.

A to je šele začetek. Stopimo do prvega drevesa in spustimo vanj rafal. Reče hrsk in nesrečna palma se prelomi na mestu, kjer smo bili z njo nasilni. Deblo vestno uboga fizikalne zakone in pade po tleh, kakor je dolgo in široko, pri čemer skrbno pazi, da mu je senca vedno ob strani. Drevo ob njem čaka enaka usoda. In vsako z ožjim deblom, kakršnih je na karti nepregledno število. Ko se zaveš, da to zelenje, ki ga gledaš, ni več statična gmota, temveč se odziva na naše početje, nastopi pri kolovratenju po kartah nov občutek, ker okolica ni narisana, ampak je. Toda mi smo žleht in stopimo do prve lesene kolibe. *Bum tras* in od nje ostane samo kup desk. Saj ni nihče videl, fijuuu. Razen tistih, ki so bili notri, pa še ti samo za trenutek, ker zdaj ne gledajo več. Prav smešno je, kako ob vseh Havokih pridejo neki Nemci, turški Nemci celo, rečejo: "To je krneki, dajmo napravit svoj pogon!" in z njim ustvarijo okolje, ki živi in diha. Ob čemer je najlepše to, da so upočasnitve pri žvečenju fizikalnih enačb večinoma nevidne. Še pred mesecem dni bi me bilo strah z avtom zapeljati v kolibo, ker sem bil navajen pričakovati, da se bo število sličic prepolovilo. Ampak tega v Crysis ni. Na vidne zatike naletimo šele, ko med premične objekte zagazi tornado in jih razmeče po vsej karti. Vpliv, ki ga ima to na vzdušje, je orjaški. Crysis sicer ni Red Faction, saj se betonskih sten ne da podirati. A če je kak del okolice krhkega videza, bo nasrkal. Zato pa imamo nanoobleko.



Sovrage se da premlatiti z vsemi orožji. Neznanski užitek je tele nadležne robotke kresniti po kovinskih gobcih.

Sem nanoobleka, uničevalka svetov

Z grafično odličnostjo neobhodno pridejo očitki, da je igra kup luštnih sličic brez vsebine, ki bo prodajal grafične kartice in je del velike zarote grafičnih gigantov ter iluminatov. A Crysis se pod tovrstnimi obtožbami ne vda, temveč jih s krikom "Maximum strength!" zabriše v pragozd. Inovativnost pristopanja k igranju v veliki meri gradi na štirih režimih delovanja nanoobleke, v katero je oblečen glavni junak. Gizmo je skupek umetnih mišic, oklepa in injekcij hormonov, ki iz človeka napravijo nadčloveka. Danes se mladine ne da več prinašati okoli z nekimi superheroji, ker itak vsi vemo, da so izmišljeni, pha. Nanooklep, to je nekaj drugega, ker je bilo po televiziji! Zanesenjaški ton ob stran: nanooklep je Crysisov izgovor, da smo lahko superheroj in puščamo razdejanje, kjerkoli se pojavimo.



Če zadenete nasprotnika v čelado, jo bo odstrelilo, zato je treba ciljati v obraz. Kljub temu sovragi ne šepajo ali izpustijo orožja.

Specialec privzeto hodi naokoli v oklepnem režimu obleke, ki energijo obleke usmerja v ustavljanje izstrelkov. Kljub vsemu smo daleč od neranljivosti, saj nas sovragi tudi v tem načinu urno zluknjajo, kakor hitro nas v precep dobita dva ali trije naenkrat (pa še strele v glavo obvladajo). Zato je rambovski pristop vse kaj drugega kot brezglavo tekanje in streljanje vsepovprek. A še večji užitek je kombiniranje ostalih načinov. Preklopimo v hitrostnega in zmedeni Korejec nas ima v zobeh, čeprav nas je sekundo pred tem zrl skozi daljnogled. Ali v način za moč, v katerem podiramo stene, tremo kosti in preskakujemo hiše kot Mario (ja, skakati se da tudi po glavah, čeprav s sovraga zgolj podremo, ne fentamo, pa še to ne vedno). Najbolj uporabljana bo verjetno nevidnost, s katero se da odtiholaziti marsikatero nalogo, ne da bi sploh žoknili petelina. Energija obleke se urno obnavlja, a tudi zelo brzinsko porablja, zato je treba nekaj vaje, če hočemo prijeme izvajati v hitrem zaporedju. Rado se namreč zgodi, da oddrvimo do sovraga za vogalom in že leti čez pol vasice, toda znajdemo se s prazno merico nanomoči, strmeč v cev kričečega Korejca. Au.

Nanooklep ni edini način prikrojevanja pristopa k nalogam, saj je moč prilagajati tudi orožja. Na ustje lahko poveznemo dušilnik, da streljanje ne izda tako hitro našega položaja, čeprav s tem orožje izgubi na moči. Ob cev gre laserski namerilnik, ki je bolj ali manj uporaben samo na težavnosti delta, kjer nimamo križca, in stari znanec podcevni bombomet. Na merek sodijo refleksni namerilniki in taki s povečavo. Na ta način se da prilagajati opremo za boj na daleč in blizu ter izmenjevati tihi in glasni pristop, kar ni zanemarljivo, saj lahko nosimo le dve puški naenkrat (poleg tega še pištoli in raketomet ter razstreliva). Zato pomaga, če daljnogled nadomestiš z refleksnim merkom, saj ob tem, ko te zadevajo, pogled pleše kot zmešan in je nemogoče meriti natančno.

Puške glede na leto dogajanja, se pravi 2020, vključujejo kombinacijo znanih in futurističnih. Začnemo z zahodno jurišno puško, ki jo hitro zamenja na kalašnikovki osnovana korejska, ki nas zaradi večje količine streliva spremlja skozi večino igre. Lahko se jo odločiš nadomestiti s šibrovko, ki je še vedno potezna (danes v ZDA v štacuni kupiš avtomatsko!). Tu so še brzostrelka, ki sliči na MP7, snajperica in naramni raketomet. Pogrešal sem prenosni puškomitraljez, ki bi bil nanosoldatu pisan na umetne mišice, saj smo omejeni na postavljene. Sta pa zato gauss rifle (po domače railgun) in šestcevni mitraljez čisti užitek. Gauss je z ostrostrelnim daljnogledom smrtkova kosa, saj fenta še vse okoli točke zadetka, medtem ko je treba minigun itak le približno nameriti, pa je vse zradirano. Škoda, da je strelivo zanju dokaj omejeno. Od alienskih orožij poprimemo samo za malce bledo verzijo pljuvala ledenih sveč, kar je rahlo razočaranje, saj smo se hoteli igračkati z žarkovnimi krepelci. V večigralstvu imamo recimo na razpolago vesoljsko zamrzovalno puško, ki je v puščavništvu ni. Boj je surov in neusmiljen. Ko nas zadevajo, pogled besno poplesuje in kri šprica po vizirju, vsenaokoli pa ropota prostorski zvok, ki para bobniče. Zanimivo je, da se s težavnostjo ne spreminja toliko število Korejcev in podobno, temveč deli vmesnika. Na delti izgine križec in opozorilnik na ročne granate, Korejci pa začno tolči korejščino namesto angleščine. Priporočljiva težavnost za znalce. Obregnil pa se bom ob to, da je kri na sovragih amaterska, za kar gre kriviti deželo Crytekovo, ki ima do nasilnih videoigric zanimiv odnos. Potegnite s spleta primerne popravke.



Trenutki množičnih jurišev so mojstrsko zorkestrirani in zaradi videza in efektov eksplozivni od začetka do konca.

To je moj peskovnik!

Torej, smo slaboriten, do zob oborožen mamojebec. Nevarna naveza za tiste, ki se znajdejo pred cevjo, ampak le, če smo sadistično razpoloženi, saj se da velik delež ciljev izpolniti, ne da bi kateremukoli Korejcu storili kaj žalega. Vojakov je sicer poln otok, kajti tečna ameriška arheološka odprava je tam, logično, kopala pregloboko in izkopala Balro ... ups, nezemljane. Vsemirske tehnologije se želi polastiti korejski general, Čezlužci pa varujejo svoje interese tako, da zravnajo z zemljo vse, kar ni oblečeno v ameriško zastavo. Tu vstopimo mi. Igra nam sprva nalaga sabotaže, kraje in podobna hudodelstva.

Cilji nas vodijo po dokaj linearni poti, zato za neko revolucionarno igralno iznajdbo ne gre, saj privlačnost igre leži predvsem v svobodi pri izpolnjevanju zadanih nam nalog. Ni važno, ali postrelimo vse, kar približno stoji pokonci, ali smo tiha smrt. Je pa seveda res, da imajo različni pristopi svoje prednosti. Glasnost bo privlekla sovražne okrepitve, medtem ko je tiholazenje počasen posel, ker se energija za nevidnost hitro troši, Korejci pa imajo sokolje oči.

Toda možnosti se tu ne izčrpajo. Užitek je skakati po strehah hiš in presenečati od zgoraj (čep-



Pri misiji v letalu vam bom prihranil par sivih las z opombo, da imate na voljo rakete in da se gre mimo tornadov po levi.



Gauss rifle je brez dvoma najbolj uživaško orodje na tem zagamanem otoku in z njim se da odpreti vsako, še tako zatesnjeno konzervo. S tem se igra malo odkupi za manko žarkovnih krepelc. V dvojki bi si želeli avtomatsko različico, če smemo. A lahko, a lahko? Prooosim?

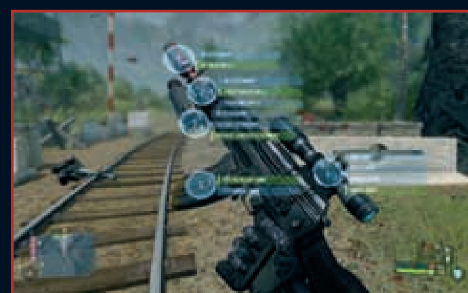
rav sem potem tudi že dobil ročno bombo v naročje). Nesrečnega soldata lahko zgrabimo za vrat in ga nosimo pred seboj kot živi ščit ali ga vržemo v njegove kolege. Celih vodov se da odkrižati tako, da jih zvabimo v hišo, ki smo jo pred tem minirali. Najlepše pa je, ko vanjo enostavno zapeljemo z avtom. Voznih premičnin je na pretek, od terencev do tovornjakov in naposled tankov ter frčal. Njih raba je nujna, če želimo karte premeriti v humanem času, saj so prostrane. Niso neomejene kot v Boiling Pointu in na vodi je denimo meja elegantno postavljena s korejskimi rušilci, ki obvladajo ognjen sprejem. Pa še do tja moramo s čolnom, ker nas v globoki vodi navdušeno čakajo beli morski psi. (Na Wikipediji sem prebral, da te pojedo. Res te.) Ni ravno S.T.A.L.K.E.R., a je dovolj, da te ob načrtovanju prodora stiska v želodcu od napetosti.
Vendar igra čez čas preseneti z menjavo plošče in raznolikostjo, kajti iz plazenja po majhnih postojankah preide v vsesplošne napade na velike baze. Dogajanje se iz peskovniškega tako vse bolj preveša v brutalen adrenalinski vlak v slogu Call of Duty. Nenadoma se znajdemo v srditih tankovskih spopadih ameriških ekspedicijskih sil ter korejske vojske, katerih vzdušje je fenomenalno, in naposled bežimo pred neumiljenim navalom lovkastih kovinskih nezemeljskih bojnih strojev. Posrečena odločitev, saj je igralec v zadnji tretjini špila ponavadi že neučakan in manj naklonjen raziskovanju. Štorija ne bo pobirala nagrad in je da odziv ne bo vedno enak, zato ponovno igranje ni čisto enaka izkušnja. Korejci se skrivajo, bežijo, skušajo nas obkoliti in tako dalje. Resnici na ljubo pa ne vzbujajo enakega spoštovanja kot denimo specialci v Half-Lifu. Malo zato, ker dajejo vtis zmedenih rekrutov, še bolj pa, ker ga umetna pamet serje, da je joj. Okej, razumem, da bi bila umetna inteligenca, ki bi smiselno izrabljala vse možnosti v svoj prid, revolucionarna. Toda ko vojak, stoječ na tvojem truplu, zmedeno sprašuje "Where did he go??", se je nekaj hudo zalomilo. Sem in tja so me Korejci pesjansko presenetili, a vse prevečkrat sem počil enega, oni zraven pa je stal kot vkopan in kadil naprej. Enostavno se zdi, da nekje v programskih vrsticah manjka kako podpičje ali kar cel blok kode. Deloma se sovražniki odzivajo stvarno in življenjsko, nakar jim iznenada padejo rolete in počnejo neumnosti.


Poleg bajt lahko podiramo tudi drevje. Ko palma pade čez cesto, tam tudi ostane in to kot objekt, zato jo moramo s hummerjem prevoziti z zaletom.

sa in čakata nas dva modusa: običajen deathmatch v nanooblekah in power struggle. Slednji se zgleduje po Battlefieldu, saj je posredi okupacija položajev, namenjenih polnjenju superorožja, s katerim zradiramo sovražno postojanko. Vsi igralci imajo nanoobleke, medtem ko je treba orožja kupovati v zameno za točke. Karte so solidne in ogromne, z vdelano glasovno komunikacijo lahko pride do dobrega sodelovanja in naravnost gigantskih spopadov. Vendar pa trenutno ljudje še vse preveč solirajo. Tečno je tudi, da moraš po vsaki smrti spet kupovati orožja, kar oteži igranje začetnikom. Deveterica kart bo kmalu zrasla, saj je z igro prišel urejevalnik Sandbox 2, močna zverina, o kateri bo morda govora v prihodnjih številkah.
In naposled se je treba sprijazniti, da bomo še nekaj časa čakali, da bo Crysis mogoče igrati na polnih nastavitvah. Na 'medium' ni videti švoh, toda za pravi užitek ga je treba pognati vsaj na 'high'. Ali je to dobro ali slabo, je stvar debate, očitno pa je, da v tem špilu grafika resnično gradi navdušenje ob igranju. Cryteku je tako uspelo ustvariti izdelek, o katerem se je in bo govorilo, trenutno pa se bolj malo, ker med zijanjem težko izdaviš kaj prida. Mogoče samo "Ava!"




Šefi so razen zadnjega majhno razočaranje, ker nas je HL2 razvadil z dobro zastavljenimi končnimi boji. Venar je zadnji od njih lep poklon retro streljankam.


Menjava dodatne orožne opreme je hitra in enostavna. Za korejsko puško obstaja tudi zažigalno strelivo, ki ga velja kojci preizkusiti!

mestoma zelo klišejska, a skrivnostnost tujskih sil je privlačna skozi vso igro.
A nekaj delov je vprašljivih. V vesoljski ladji nas zajame sluz, v kateri plavamo: tekočina je imenitnega videza, toda vanzemaljci so hecni in ne baš navdušujoči, pa še preveč stereotipno notranjo opremo imajo in zato niso dovolj alter, da bi se jim klanjal. Že videno. Mirne duše bi lahko odrezali tudi del, kjer letamo s frčoplanom. Ko boste prišli do tja, boste hitro vedeli, zakaj.

Kam je šel?!

Pričakovati gre, da so skušali Crytek v svobodno okolje postaviti tudi svobodne nasprotnike – take, ki ne bodo plesali, kakor skripte godejo. In res: če neko vasico napademo večkrat, smo lahko gotovi,

To je največja, a žal ne edina zamera. Od sredine naprej soldatje vpijajo pretirano količino ognja, zato ob streljanju mimogrede porabiš ves nabojnik, če nasprotnika ravno ne zadeneš v glavo. Strelski obračuni so zato lahko kar zahtevni, niso pa ultimativno uživantski in te včasih prisilijo, da nujno uporabiš nevidnost, prideš do falota in ga napadeš od zadaj. Tudi vrst sovražnikov bi si želel več in bolj prepoznavne, saj so si Korejci nekam preveč podobni (ne, ne mislim tako), alienov pa je itak različnih le peščica. Vsaj izgledajo dobro.

Želja po moči

Enoigralsko štorijo damo skozi v kakih petnajstih urah, odvisno od težavnosti, kar je zgledna dolžina. V nasprotju s Far Cryem so v večigralstvo vložili več ča-

Aggressorja aretirajo, ko v Kočevskem gozdu strelja v drevesa in grabi tabornike za vrat.

91 grafika (ne, a res?) in zvok ✔ interaktivnost ✔ svoboda v pristopih ✔ raznolikost ✔ surov boj ✔ pogumno zastavljena umetna pamet ... ✔ ... ki pa nemalokrat pogrne ✖ preveč odporni Korejci ✖ malenkostni kiksi ✖

Crytek / Electronic Arts — natlačenka 172

Thrillville: Off the Rails

Ob pogledu na sijočo škatlo z vlakcem smrti mi je zaigralo v srcu. Jes! Spet bom ustvaril Jokerland in z nadmočnimi finančnimi prijemi posekal konkurenco. Ni kaj, pričakovanja so bila velika, saj so avtorji Thrillvilla prej solidno spravili Sawyerjevo franšizo Rollercoaster Tycoon v tri dimenzije (J136, 80). A že v prvi uri sem doživel kulturni šok, čeprav že takrat niso poudarili denarne plati. Najprej je spušil kompleks boga, saj nisem fural vsemogočne roke, ki bi z gromom in bliskom z neba spuščala vrtiljake ter burekdžinice. Po parku sem se premikal tretjeosebno, izza hrbta mulca ali mule – jasno, tako kot pri nas neznani prvi del za prejšnjo generacijo konzol je Off the Rails ustvarjen z drkalicami v mislih in se na računalu igra identično kot na xboxu 360.

Drugo nepričakovano klofuto sem fasal, ko sem stopil do katerekoli od postavljenih stavb: mini igre. Vsako igralo in sleherni štant je mini igra. Treniranje mažoretk in smetarjev je mini igra. Vožnja po vlakcu smrti je mini igra. Le sekreti imajo srečo, da niso mini igra. (Škoda! –Sneti) Ampak tu ne govorim o gori akcijskih sekvenc, kjer bi bilo treba v pravem momentu dregniti tastaturo. Ne, Thrilville je poln klonov vsakovrstnih arkad, ki se jih ne bi sramovali neodvisni razvijalci. S tankom se prebijaš mimo pikslastih vojakov, z dvokrilcem klatiš zrakoplove, streljaš na tarče, preskočiš na ducate ploščadi in se greš dance dance revolution, pipemanio, elastomanio, boks, fuzbal, mini golf ter biljard. In nisem naštel niti polovice!



Stezo za mini golf sestaviš sam, nakar jo tudi preizkusiš. Avtorji so se potrudili, saj so posebni deli odvisni od tematike trenutnega parka.

Vmesnik za kreairanje prog je prenesen s konzol, a se spreminjanje ukrivljenosti in naklona s smernimi tipkami obnese presenetljivo dobro. Vseeno lahko tudi klikamo z mišjo.

Na tem mestu ti je bržda jasno, da Thrillville nima ničesar skupnega s klasično optimizacijo prihodkov, premišljeno sestavo zabaviščnih con in tehnično zahtevno gradnjo vlakcev. Preprosto odklopiš možgane in se zabavaš. Vsake toliko po natrpanem vsakdanu paše cuker direkt v žilo in če ti tudi sicer dogaja priložnostno nabijanje, oceni zlahka dodaj deset pik. Že same mini igre so s tega stališča dovoljšen razlog za nakup, saj se ti skozi kariero nabirajo v načinu party play, kjer lahko sam ali s kolegi ločeno nažigaš vso petdeseterico. Črkuj z mano: Z-A-B-A-V-A!



V RCT3 je vožnja na lastni progi pomenila več, saj je bila gradnja tehnični izziv. Tu kričiš bolj za okras.

S frišnim pogledom sem tako zaobjel peskovnik, v katerem nikoli ne zmanjka gradbenega materiala. Razdeljen je na pet parkov, vsak s tremi vnaprej oblikovanimi tematskimi conami, polnimi barvitosti in detajlov. Po snežnem tobogana se spuščajo pingvini, iz kanjona dviga glavo dinozaver, monster truck preskakuje avtomobile, morski pes zeva iz valov. Ko dodaš zvočno podlago iz lahkotnega popa in duhovitega didžeja, se znajdeš sredi čarobnega vzdušja, sličnega najbolj domišljijskim otroškim sanjam. Ne preostane ti drugega, kot da pobereš voščenke in na tako poslikano platno spustiš krea-



Če že sedmič igraš arkado s tovrstno mehaniko, ne boš navdušen. Čisto vse igrice so kloni.



Pol igric je v treh dimenzijah in vedno znova si presenečen, koliko truda so vložili v ta del. Le igralnost ni nič posebnega.



Mamuti! Tako platformščino bi jaz pacal pol leta, oni pa v en špil zbašejo ducate bolj kot ne raznolikih arkad.

tivnost. Kljub lahkotnosti in preprostemu vmesniku je gradnja vlakcev dovolj močna, da lahko uresničiš precej nore zamisli. Nori znanstvenik, ki skozi animirane sekvence povezuje rdečo nit o saboterju iz konkurenčnega parka Globo-Joy, nam v gradbeni repertoar meče take sestavne dele, da bi celo jaz kričal od strahu, Febo pa bi že ob golem pogledu na premične tračnice omedlel. Malo ga pri postavljanju serje edino kamera, ki se zlepa ne pusti dovolj oddaljiti, med sprehajanjem pa za polno zaobjetje grandioznih kreacij včasih manjka prvosebni pogled.



Iz takega pogleda zremo večino časa, razen med gradnjo. V snežno okolico pašejo steza za bob, prodajalna smešnih kapic in kuhano vino. Kdor na sliki najde pingvina, je pingvinolog!

Thrillville: Mimo tirov res ne spremeni podobe igričarstva, vendar s spolirano izvedbo celo hardcore zaprisežencu pokaže, da se je vsake toliko fino zabavati zaradi zabave same. Konec koncev se lahko osredotočiš na opravljanje ciljev, ki skrbijo, da imaš zmeraj na voljo svež izziv (dolga proga, težavna steza za mini golf, končanje arkade v čim manj časa). Škoda, da ti je bolj kot ne vseeno, kakšne običajne atrakcije ponudiš obiskovalcem, a je zato toliko bolj zabavno zvariti vlakec smrti s topovskimi izstreli in nihajočimi tiri. Naposled pa prizemljeno spremljanje izza hrbta pomaga, da se počutiš, kot bi za rojstni dan šel v Disneyland. Tam namreč uživaš, četudi so vožnje težavne kot ležanje na plaži.

Retro vrže račune dinozavrom in se vrne v otroško domišljijo.

75 fantastično vzdušje ✔ spodobna gradnja vlakcev ✔ mini igre ✔ nerodna kamera ✖ nična težavnost ✖

Frontier / LucasArts natlačenka 172

Beowulf

Leipzig, drugi dan sejma Games Convention. Komolčarsko se zbašem v eno od Ubisoftovih sobic, kjer bo tekla živa predstavitev Beowulfa the Igre. Ob tem z gorčico, polzečo z wursta, zamažem kravato Eurogamerjevemu poročevalcu, da ga jokaje odnese na sekret, stopim na nogo jetlaganemu Gamespotovcu (odslej nosi za tri cifre večjo opanko) in počim rit v prednjo vrsto stolov. Bruahaha. A sladko pričakovanje je zaman, kajti Beowulf se mi hitro razkrije kot gola kopija legendarnega God of War s playstationa 2 ...

Vtis ni bil zmoten, kajti Beowulf se res izkaže za inačico Boga vojne z ekstra domislicami. To pomeni, da gre za tretjeosebno sekljačino z raziskovalnimi, miselnimi, skakalnimi in čvekaškimi elementi, samo da namesto obritoglavega maščevalca Kratosa v glavni vlogi nastopa kosmati heroj Beowulf. Dotični iz dežele Gotov prihiti na pomoč Dancem (glej vedež v prejšnji številki!) in se loti gnusob. Osnova tepeža, ki je osrednja lastnost špila, so kratke kombinacije z dvema gumboma, dopolnjene z jemanjem kanalj na muho, čemur sledita kroženje in izmikanje. Potem so tu blok, prevali ter prijemi, ki se z drkanjem knofov iztečejo v usmrtitev. Dogajanje postane jako brutalno, če Medo izkoristi bes, ki se nabira v njem. Tega mu daje Grendlova mamka, zatekanje k njemu pa odreja sorto odlikovanj, ki jih Beowulf nabira, in to, če bo na koncu obveljal za klavskega ali čistunskega junaka. Herojčina lahko deluje bodisi golorok, bodisi vzame v roko številna orožja – pobere jih s tal ali jih izpuli sovragom – in jih kombinira s ščiti, za nameček pa poveljuje hordici sotrpinov. Ti mu pomagajo v boju in so uporabni za premagovanje preprek, saj znajo na povelje odpreti vrata, premakniti skalo, veslati in podobno. Za hitrejšo dosego cilja jim Beo pomaga z ritmičnim pripevanjem, kar izvedeš s stiskanjem gumbov glede na simbole, ki se vrtijo v krogu.

Bojevalni sistem deluje spodobno in sčasoma se zazdi, da ni povsem trapast, saj goli knofodrk ne vžge vedno. Treba je skrbeti za orožja, ki se izrabijo, kasneje, ko uletijo večje horde in troli, pa se je dobro ogibati ter blokirati, posebej če igraš na nivoju legend. Vzdušje takisto ni slabo. Beowulf sovražnike obglavlja, jim lomi ude, jim mečka genitalije, da rdeča tekočina brizga meter v luft ... Luštno. Ko njegovi tani urežejo pijansko o tem, kako so nategnili severnjaške babure, se režiš, in prisluhneš, ko tekst doživeto čita Anthony Hopkins. Takisto igra razširi vsebino glede na film. Med obračunom z Grendlovo matko in zmajem je namreč kup odprav, ki so si jih izmislili ustvarjalci špila. Te obravnavajo Beowulfa od tedaj, ko postane kralj, do časa, ko je star vladar in ga bremenijo grehi preteklosti. Vsebina je mestoma ohlapna, ni pa vstavljena na silo in razvije lik Beowulfa. K temu pripomore tudi nekaj izbiranja orožij in destinacij med misijami v slogu Return of the King ter čvekanja z liki iz prve osebe. Pred novo odpravo se z izbiranjem ikon seliš po danskem domovanju in govoriš z liki iz filma oziroma knjige, od seksi kraljice do zoprnega vazala.

Škoda torej, da je špil končan na pol. Vzdušje recimo moti to, da so vzornikom iz filma podobni le nekateri poligonski liki in da so dogodki vzeti zdaj s celuloida, zdaj iz knjige. A daleč resnejše so težave v igranju. Kombinacij je malo; orožja se po učinku in prijemih skorajda ne razlikujejo; animacije ubojev iz prijemov so zmerom enake; naletiš na borih nekaj sort sovražnikov, ki so pozneje komaj kaj predrugačeni in se obnašajo enako tumpasto; okolica je nedomišljijska in repetitivna; levji delež dogajanja pa kljub par naprednostim tvori brezmožganski knofodrk. Iz teh razlogov igranje urno postane ponavljajoča se rutina, tako da se približno deseturna izkušnja vleče. Nivo dinamike in izpiljenosti ni niti slučajno primerljiv z GoW, čeprav se Beowulf ne ustavi pred kopiranji, kot je zelo sličen boj z morsko pošastjo. Stopnje niso vedno premočrtne, toda zamudno blodenje zgolj moti akcijo. Kameri se v bližnjih bojih zmeša, Beowulfovo premikanje je sunkovito in nespretno, soborci so dostikrat debili, šefovski spopadi so ceneni, QTEjevsko ponavljanje je pretirano ter naporno, na sporedu so ostri porasti težavnosti in hrošči ...

Splošni vtis je tak, kot da je to verzija s sredine razvoja, ki bi jo lahko zloščili v boljši izdelek, če ne bi morala na police v spremljavo filmu. Avtorjem ne morem zameriti, saj so imeli za izdelavo na voljo malo časa, toda rezultat zaradi sočustvovanja z njimi ni nič boljši. Beowulf je licenčni pofl, ki kaže zametke veličine, a se utopi v lastni nedodelanosti ter cenenem zgledovanju po vodji žanra. Da bo tako, sem vedel že v Leipzigu. Zdaj sem si to le še potrdil.



V izvirni 'bojevalni' sekvenci se mora Beowulf upirati čarom Grendlove matere, vendar po zaslugi njene magije podleže ne glede na to, kaj stori.



Še pol leta in bojevalni sistem bi se lahko začel kosati z onim iz God of War. Tako pretežno ostane na infantilni stopnji.

*Pred vami razborita **Sneti**, hči Fabia – in še ena neizpiljena krvava epopeja.*

52 krvavi poživinitis je kul ✔ borilni in poveljevalni sistem imata potencial ✔ nekaj dobrih domislic ✔ razširjena vsebina glede na film ✔ Anthony Hopkins, joški in opolzke pesmi ✔ nedokončana ✖ nezloščena ✖ kopirantska ✖ enolična ✖ grafično niha med lepoto in grdavžnostjo ✖

Ubisoft



Beo si bo pri ljubiteljih krvi nabral pike z nerazredčeno brutalnostjo. Ko sovraga prime, ga lahko dobesedno predela v pašteto.



Rane zoprnih in enoličnih bojev, kot je tale z Grendlom, vsaj malo blažijo pretežno dobro razporejene nadaljevalne točke.

Empire Earth 3

Vsak opisovalec ima razvijalca, katerega najbolj črti (vsi Aggrovi so napisani v cirilici), in resen kandidat za mojega je Mad Doc Software. Ne vem, kaj je s temi tipi, ampak malodane vsak njihov špil je vsaj problematičen, če ne odkrito grozen. Realnočasovna strategija Empire Earth 2 (J142, 73) je bila višek njihove kariere, in še to zato, ker niso preveč spreminjali temelja od Stainless Steela. Kakor hitro so ga, je vse skupaj razpadlo – in tej zmedi se reče Empire Earth 3.

Trojka ima s kompleksnim izvirnikom, ki je utiral nove poti, malo skupnega. V poskusu, da bi igro približali masam, so rekli adios bogatemu naboru frakcij, počasnemu napredovanju skozi petnajst dob in vplivu vremena. Namesto tega dobiš tri sprte strani: vzhodnjake, bližnjevzhodnjake in zahodnjake. Na papirju ima sleherna lastne enote, stavbe, tehnološka drevesa, napredovanje in temeljno zasnovo. Vzhodnjaki računajo na cenene horde, zahodnjaki imajo močnejše, a dražje enote, medtem ko se 'Arabci' zanašajo na partizanske prijeme. Vendar kmalu ugotoviš, da razlike med stranmi držijo bolj na papirju kot v praksi in v glavnem za tisti čas, dokler čičaš v bazi. Tod itak nimaš dosti početi, saj je gospodarstvo ajnfoh, med drugim zaradi sredstev, ki so združenja na dve postavki, bogastvo in materiale. Prvo prispevajo karavane, ki se prevažajo naokoli, drugo neizčrpna nahajališča. Izdelava oporišča in napredovanje skozi dobe ni nobena umetnost: tehnološka drevesa so res razvejana, a rutinsko samoumevna in nezahtevna, medtem ko je zgodovinskih dob le pet in segajo od starodavne do futuristične. Za švig od prve do zadnje potrebuješ kvečjemu pol ure, tako da premišljanje iz prvega EE o tem, ali se splača skočiti v naslednjo dobo, odpade. Tako kot velika večina drugih subtilnosti in edinstvenosti. Malo kradeš tehnologijo in sabotiraš stavbe ter se ukvarjaš z (nasprotno z obljubami) prostodušnim diplomatskim modelom. To pa je nekako vse.

Enaka preproščina velja za boj. Ko pride do spopada, se kljub morebitni razporeditvi v formacijo (tiščiš gumb, zarišeš, spustiš) vse hitro spremeni v masakratorski golaž v slogu Age of Empires 3. Daleč bolj kot v prefinjenem mikromendžmentu, taktični modrosti in zanašanju na napredno ekonomijo je smisel tepeža v dosipavanju čim močnejših podanikov. Te najlaže zagotovi prehod v naslednjo dobo, ki je superiorna prejšnjim, zato je velik podaurek na dirki za preskoke v epohah. Omembe vrednega križanja poti vitezov in mušketarjev ne vidiš, saj vsak preide v naslednjo dobo, kakor hitro ima priložnost, sicer popuši kot cigara. Nabiranja izkušenj ni. V bitkah je nekaj upoštevanja sistema papir – kamen – škarje, a zopet je to težko, če stalno strmiš v komaj pregledno zmedo. In če se moraš boriti proti umetni pameti, ki je na trenutke dobra, v naslednjem trenutku pa bushevsko glupa. Nabor enot sega od talnih prek morskih do zračnih, čemur se pridružijo ultimativna orožja, kot so jedrske rakete. A kaj, ko je različnih enot malo in je treba stalno špilati varuško svojim vojščakom, ki se na ukaze odzivajo počasi in se ob najmanjšem povodu zatikajo ob ovire ter butasto polzijo naokrog. Edina upoštevanja vredna stvar je sistem morale in vneme (morale & fervor), ki so ga Mad Doc brez sramu ukradli iz Rise of Nations. Ta veli, da enote na svojem območju utrpijo manj poškodb kot na nasprotnikovem in so močnejše. S tem igra pridobi nekaj globine, čeprav je vse skupaj izvedeno nerodneje kot v RoN.

Sneti *turobno opazuje, kako še ena stara serija doživi nedostojen pokop.*

56 **strateška nadkarta s samosvojimi odpravami ✔ večigralstvo in grafika nista zanič ✔ levitev v še eno generično akcijsko realnočasovko ✖ do groznih globin nihajoča umetna pamet ✖ kup neumnosti ✖**

Mad Doc / Sierra



● Hec EE3 je nekako tak kot pri večini povprečnih iger. Če nimaš izkušenj in bi bil zadovoljen z generično realnočasovko, ki združuje zakonitosti spod prstov boljših avtorjev, igra ni napačna. Pa je to tisto, k čemur naj stremimo?

Še najboljša ideja je tako splošna potezna karta planeta Zemlje, razdeljenega na ozemlja, okrog katerih se tepejo frakcije. Ta v kampanji nadomešča štorijo in se ne more postaviti z originalnostjo, saj smo tak, Risku podoben zemljevid videli najmanj v Total War, da ne omenjam načina conquest v Rise of Nations, ki so ga Mad Doc očitno veliko igrali. Ima pa posebnost: misije, ki zadajo natančno določen cilj, recimo obrambo proti taki ali onaki invaziji. Dotične razgibavajo dogajanje in prekinjajo duhamoren niz naključnih bitk. Toda Nori dohtar ne bi bil nor, če ne bi še tod nečesa zasral. Samodejno izračunavanje na primer tako goljufa v korist računalnika, da se ti Empire at War zazdi nedolžen, in kar nekaj teh misij je zgrešenih v kali, saj ustvarijo naravnost smešne pogoje.

Modus, ki je količkaj vreden pozornosti, je zato spletno oziroma lokalnomrežno večigralstvo za največ osmerico. Tod ne manjka kart, veliko je spremenljivih pogojev, izkoristiš lahko urejevalnik zemljevidov in ni se ti treba ubadati s sovražno UP. Toda če ne poznaš soigralcev, jih boš čez GameSpy težko našel, saj Empire Earth 3 po netu ne igra skoraj nihče. A dej, res čudno!



● Roboteljni comp-comp uletijo in v prah vso bazo spremenijo. Futuristična doba pričakovano daje dom najsilovitejšim enotam.



● Splošna karta omogoča gradnjo armad, ki se nato udejstvujejo v običajnih spopadih. Tudi tod je računalo zabito.

Kane & Lynch: Dead Men

Nad mankom odličnih, dasiravno ziheraških primerkov zabavnega softvera se od poletja dalje srečneži, ki si lastimo vsaj dva sodobna sistema, res ne moremo pritoževati. Vse je kazalo, da se bo med odlikovanci znašel tudi Kane & Lynch: Dead Men, saj od avtorjev serije Hitman, ki je s tretjim delom (J155, 86) prepričljivo stopila na stezo zrelosti, drugega ni šlo pričakovati. Obljubljena nam je bila nadgradnja tretjeosebne akcijske pustolovščine, ki se je nameravala nad sivo povprečje povzpeti po zaslugi samosvojega dvojca protagonistov, skrajno nasilne štorije in dodelane nažigalsko-sodelovalne igralnosti, v kateri naj bi se nesramno zrcalili najboljši elementi žlahtnih predstavnikov žanra iz zadnjega obdobja. S tem, da se je špil v že eksplozivno zmes namenil zamešati še pest povsem svojih pristopov. Toda dobili smo nekaj, kar na trenutke resda upraviči slavospevne obete (od tod pozitivni vtisi, ki smo jih poleti zabeležili v Leipzigu), vendar na preveč mestih izpade kot prevelik grižljaj za preozko grlo lastnih ambicij.

Spočetka se pozitivni vtisi vrstijo kot klošarji za mizo zastonjske gostije. Skozi vzdušno filmsko sekvenco, ki razkrije sodobno grafično srčiko, se najprvo seznanimo z Adamom Marcusom, zvanim Kane, bivšim plačancem in morilcem ter zdaj dosmrtnim jetnikom. Odpadnik je vdan v skorajšnje snidenje s smrtonosno injekcijo, a njegovim bivšim pajdašem, ki jim je Kane svoj čas nenamerno odtujil par svežnjev diamantov, tak zaključek njegovega mizernega obstoja ni po godu. Na vrat na nos uredijo Kanov pobeg iz kehe, med katerim se kriminalec spozna z Jamesom Lynchem; ta naj bi za organizacijo posredoval pri operaciji pridobitve dragocenih kamnov. Vse lepo in prav, če se ne bi kmalu izkazalo, da gobcajoči Lynch ni najbolj uravnovešena oseba. Sploh, ko mu začne primanjkovati magičnih tabletk. Izživljanje psihopatskega očalarja nad nedolžnimi talci in varuhi pravice, ki moledujejo za življenje, je še najmanj, čemur zaprepadeni Kane prisotvuje tekom avanture. No, čeprav neobičajnih junakov, ki niso le nesrečniki, ki se ob napačnem času znajdejo na napačnem mestu in iznenada postanejo branilci vsega dobrega, v igrah postajamo vajeni, Kane in Lynch svoji negativni vlogi odigrata vrhunsko. Spremljanje sočnih govornih izmenjav in brutalnih dejanj udarne dvojice – predvsem Lyncha, ko se mu utrga film, čeprav Kane takisto ni svetnik – skozi pristno režirane odlomke med nivoji in znotraj njih, je za izprijeno dušo, ki biva v vsakem od nas, jako zadovoljivo. Tudi drugače je špil pri karakterizaciji surovih likov, ki jima cilj (za Kana je to rešitev ugrabljene hčerke in žene) upravičuje vsako umazano sredstvo, nadvse prepričljiv.

Sredstvo je v tem primeru seveda neotesano nasilje, ki ga kot Kane udejanjamo z oboroženim čiščenjem četic sprva policajev, kasneje pa mafijcev in južnoameriških gverilcev. Bljuvanje svinca do zaključka ostane centralni motiv akcijske šablone in na tem mestu moram nejevoljen zabeležiti, da se tvorci igre pri načrtovanju strelskega pohoda niso dosti obremenjevali z občutkom svežine. Z rinjenjem skozi linearno začrtane stopnje, obogatenim z nabiranjem palic pogube in granat ter rednim skakanjem v zavetje za stebre in raznorazne pregradke, smo se srečali že ničkolikokrat. Pri iskanju navdiha za določene scenske vložke, denimo za onega v nabito polnem diskaču in tistega na ulicah japonske prestolnice, kjer v pičlih petih minutah pade več modrih drekov, kot jih v resnici premore celotno tokijsko okrožje, so šli celo tako daleč, da so kratkomalo skopirali kadre iz dveh znamenitih filmov Michaela Manna, Collaterala in Heata! Sad, ki ga tak pristop obrodi, je ta, da nas Kane & Lynch z eno roko potiska naprej z zanimivim odvijanjem rdeče niti, ki ponudi kup nenadnih preobratov in nemalo spektakularnih trenutkov, z drugo pa nas drži nazaj, saj praktično nikoli ne seže pod gladino osnovnih strelјaških temeljev. Soldier of Fortune nas je na primer že davno tega naučil, da se, če že samo pritiskaš na sprožilnik, spodobi, da se sovragi vsaj realistično odzivajo na zadetke v vitalne telesne organe (razčefuk udov z dodatkom krvošprica bi se pričujočemu naslovu nedvomno posojal!). Toda K&L vsak zadetek enači z naslednjim, polovičarsko spoštuje fizikalne zakone akcije in reakcije ter včasih celo pozabi, da je do srečanja vročega svinca s telešcki sploh prišlo. F.E.A.R. in Gears of



Kane in Lynch se skladno z menjavo okolja in naravo nalog, ki ju čakajo, večkrat preoblečeta. Takšne detajle igričarji nadvse spoštujemo.



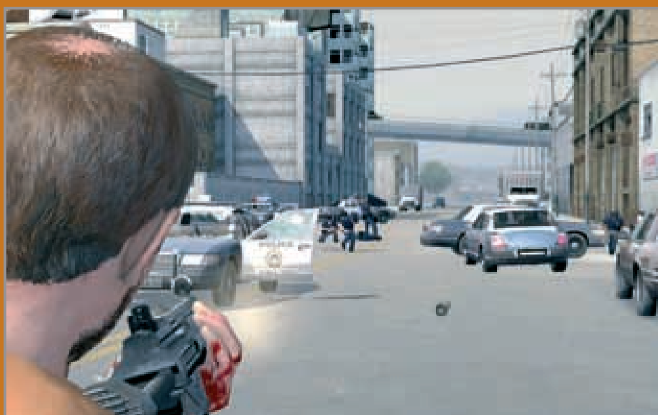
Špil ne bo pobral nagrad za najlepšo igro leta, so pa prizori, ko se na zaslonu gnete par ducatov likov, dokaj impresivni.



Oboroženi spopad in ameriška zastava. Simbolizem? Nauk na koncu tunela? <Pisec se ozre na grmado trupel.> Iiiiin … ne.



Zlati račun za Live za spletno razpaljotkanje ni potreben, zadostuje zastonjski srebrn. Žal so PC-serverji pretežno prazni.



O odprtosti nivojev, ki jo varljivo prikazuje zgornja fotka, lahko samo sanjamo. Vidnih in nevidnih sten je obilo.

War sta pokazala, kako pretkano in raznoliko se morejo obnašati nasprotniki, ki se, tako kot ti, radi potuhnejo za gradnike okolja. Tu pa se sovragi vse preradi zasidrajo na eno mesto in iz zavetja kukajo v vedno enakih razmakih. Kolikor je pohvalno, da se v istem okolju nikoli ne zadržimo za več kot šolsko uro, saj so na seznamu ulične hajke, rop trezorja, vdiranje v stolpnico, bežanje pred zasledujočimi policijskimi bolidi, sprehod po zaporu, gozdno odstranjevanje sovragov in še kaj, razočara dejstvo, da je videz okoliša vse, kar se očitno spremeni.
Domnevno najbolj visokoleteča mehanika naslova, se pravi sodelovanje Kana z Lynchem in ostalimi zlikovci, ki se nam tekom pustolovščine pridružijo, je namreč (v nasprotju s tem, v kar bi nas rada igra prepričala) izrazito zapostavljeno. Izjemi sta fehtanje municije pri Lynchu in druščini ter zanimiv sistem oživljanja padlega kompanjona z injekcijami adrenalina, dokler ta po nekaj pikih zaradi prevelikega odmerka ne umre. To doda ščepec taktičnosti, saj moramo – podobno velja za računalniško vodene like, ko se na tla zgrudimo sami – izbrati pravi trenutek za šprint do obležalega. Ampak ostale kooperativne drobtinice, kot sta izdajanje treh osnovnih ukazov (streljaj na tarčo, sledi, premakni se na določeno mesto) in ročno podajanje orožij družnikom skozi lični meni, ko se jim fizično približamo, so čista šminka. Umetna pamet zna namreč dobro poskrbeti zase, saj načeloma ne skače pred cev, besno prazni nabojnike in v splošnem pokaže dovolj preživetvenega nagona. (To sicer bolj kot o neki blazni dinamiki priča o kvaliteti programskih rutin in skript.) A zakaj potemtakem sploh imamo možnosti, po katerih bodo celo refleksno najbolj nesposobni igralci posegli enkrat, dvakrat in nikoli več? Tipičen primer takega polovičarstva je dogajancija v stopnji sredi havanskega mesteca, kjer z nadzorovanjem štirih likov, ki nam sledijo, posredno ukazujemo štirim vodom priključenih soldatov. Bojno vzdušje je na višku, okoli nas vse poka in treska – a kakorkoli se odločimo, karkoli ukažemo, pravega učinka s pomočniki ne dosežemo. Bolje je, da poskrbimo zase in pustimo, da nam kolegi in gverilci pomagajo po lastni presoji. Slednji bodo itak crknili hitreje, kot na Krasu uspeš sesti za šank in naše opozoriti z vzklikom "Mati uopri hram, mati dej teran!"
Vpogled v to, koliko bolje bi se dalo v enoigralski kampanji izkoristiti sodelovalne pritikline, ponudi lokalni sodelovalni modus za dva udeleženca. Igralca potom tipkovnice in / ali džojpeda poprimeta za vajeti Kana ali Lyncha, da špil vsakemu dodeli pol zaslona, nakar sledi preigravanje štorijalnega dela. Spletna večigralnost za osem osebkov, ki deluje skozi Microsoftov servis Games for Windows Live, takisto pozna en sam modus, fragile alliance nazvan, vendar količinsko švohost odtehta zasnova le-tega. Naloga ekipe kriminalcev, ki ji nasproti stoji armada računalniško vodenih sovragov, je, da se dokoplje do denarja oziroma mamil in se s plenom prebije do ubežniškega avtomobila. Finta je ta, da se po krepotu vsak član posadke reinkarnira na drugo stran v vlogo miličnika in da se vrednost plena po opravljeni nalogi razdeli le med preživele zlikovce. Zversko torej razmišljaš, do kdaj se splača z ostalimi sodelovati, kdaj jih izdati, kdaj jih hladnokrvno masakrirati in kdaj jo podurhati. Zahrbtno, svinjsko in, ah, tako uživantsko!
Te pridevnike je z malo prisile moč uporabiti tudi za kratek oris celotne igre, vendar Kane & Lynch žal ponudi dosti več priložnosti za rabo manj laskavih izrazov. Po slabih sedmih urah neprestanega šlatanja tipke za gretje svinca in dveh različnih koncih namreč ostanemo le delno zadovoljeni. Bili smo sicer priče solidni holivudski akcijadi, za katero pa v kinu ne bi plačali za ponoven ogled, saj pod kupom specialnih učinkov in adrenalinskih fiksov ne nudi nažigalske večplastnosti, kamoli hude dodelanosti, ki so jo obljubljale prikolice. Enostavno, kratko, hitro pozabljeno.



Pomoč kompanjonov ni nikoli nujna, zares priporočljiva pa samo v nočni stopnji, kjer se je treba odkrižati zahrbtnih snajpašev.

***Case** zdaj ve, kako se streže ugrabiteljem hčerk. V posteljo nikdar ne gre več brez jeklene žice pod povštrom.*

70 drugačna protagonista ✔ odraslost zgodbe ✔ neprekinjen tempo ✔ zadovoljiva strelska akcija ✔ odsotnost večjih igrokvarnih neumnosti ✔ protipuščavnost ✔ osnoven in ponavljajoč se vzorec nažiganja ✖ šminkerska kooperativnost ✖ komaj zadostna umetna pamet ✖ kratkost ✖

IO Interactive / Eidos — natlačenka 170



Vzdušno spuščanje po vrvi je še ena od kulerskih pritiklin, ki nam jih igra predstavi z dokajšnjim pompom, nato pa ...



V dobi ragdollaste fizike ter spričo strelske nadhranjenosti Kanove klape bi človek pričakoval, da bodo sovragi frčali vsenaokrog. Žal povečini tako ni.

Painkiller Overdose

Hej, ljudje, jaz imam pa noro idejo! Saj poznate te hardcore igričarje, ne? Tiste, ki se dudljajo stopnje v Ikarugi toliko časa, da ne dobijo samo nintendovega palca, ampak nintendovo dlan? Ki bi se naučili za dva letnika elektrotehniške snovi samo zato, da bi lahko zmodali svoj igrator za Guitar Hero, da jim končno uspe odšpilati Freebird na sto procentih? Ki bi prodali prijatelje za rekorden speedrun v Quaku? No, jaz imam še vedno raje prijatelje kot rekord v Quaku, ker ti speedruni ne plačujejo pirov. Ampak pazite to: če naredimo hardcore špil, nas bodo tile hardcore gejmerji častili! Ja!
V bistvu je stvar enostavna: naredimo priredbo klasične hardcore streljanke, recimo Painkillerja, ampak tako, da bo totalno težka. Tako težka, da bodo ljudje zraven scali kri. To imajo nadvse radi (zato čujejo dolgo v noč – ker imajo probleme z mehurjem). Ampak! Toda! Nabasati milijon pošastkov v tri kvadratne metre prostora je res bedno. Nekateri temu pravijo oldschool, ampak šole ne maramo in nočemo izgledati kot ponesrečen mod za Doom 2. Ne, v naši igri se bodo beštije nenehno nenadoma materializirale iz niča, če se le da, igralcu pod ritjo. To imajo tudi hudo radi, ker tako trenirajo reflekse. Za odziv jim dajmo dve mikrosekundi časa, da se bodo morali res potruditi! Naslednja stvar: sovragi morajo imeti hitre izstrelke. Res hitre. Okej, igralec mora imeti možnost, da se jim izmakne, ampak le, če je ob strelu že prav obrnjen, ima pravo hitrost in je Jupiter v kozorogu! Tako bo treniral intuicijo! Aja, pa nekatere kugle bomo napravili hudo težko opazne, da bo treba biti nenehno na trnih in kar se da osredotočeno zreti v ekran. Tako bodo špilavci hitreje fasali očala, ki so hardcore statustni simbol. Za posladek napravimo še izstrelke, ki se ne zmenijo za okolico in gredo kar skozi stebre in zidove. To jih bo šele postavilo na trne in bodo imeli konstanten žur!





Ta grdavž me hoče fentati samo zato, ker imam daljše kremplje kot on!

Belial med igro meče ven cel kup komentarjev, ki pa so tako levi, da bitja vstajajo od mrtvih samo zato, da bi ga utišala.

Zdaj pride na vrsto drugi del: igralčeve opcije. Ravna podlaga je za zgube: naša okolja bodo polna majhnih ovir, pasti in lukenj, v katere se lahko ujameš. Zato si bo moral v spomin takoj vtisniti natančno sliko okolice, do piksla natančno, sicer bo po njem. V Slovenskih novicah sem prebral, da se je tako nek Kazahstanec naučil fotografskega spomina. No, za nameček bodo orožja v igri delikatne narave in z raketometalcem se bo zelo lahko ubiti, če boš zadel zid, ki je bliže od dvesto metrov. In sedaj še finalna ideja: ker zanesenjaki radi analizirajo svoje igranje, jim dajmo za to čas med nalaganjem položaja, najraje več minut. Tako bo igra zares izjemna. Kako smo brihtni!!”



Zdaj se bo za hrbtom neslišno udejanjil še en sovrag in me zakuril. Saj ne, da že šef ne meče nemogočih izstrelkov.

Ja, neizmerno. Ravno sem v zvežčič petstokrat napisal 'Painkillerja ne igram več na traumi!'. Sedaj ga bom ritualno zažgal in pojedel pepel. Verjetno mi bo slabo. Nja, kot nekdo, ki ima vsakoletni ritual speljevanja Dooma 2 na nightmare, sem se v Painkiller Overdose, samostojni dodatek češke grupe Mindware (sprva ljubiteljski projekt, ki ga je nato zahakljal Dreamcatcher), zagnal konkretno. In podlegel ob večini zgoraj opisanih neprijetnosti. Po ponovnem rojstvu sem iz čiste ihte reč poskusil končati še na vseh ostalih težavnostih. Nightmare je podobna mora, medtem ko sta daydream in insomnia prelahki, saj samo hodimo in streljamo (reč je po dveh pirih celo zabavna). Krepelca niso čisto enaka onim iz izvirnika, čeprav po delovanju nemalo spominjajo nanje. Tu so še tri dodatna (skupaj torej osem), med njimi sablja, ki jo mečemo okoli, pa eksplozivni zarodki. Z okolico in zverjadjo so se grafično potrudili, le da je sedemnajst prizorišč še manj povezanih kot prej, saj pademo iz japonskih pagod v egipčanske templje in koj nato na asteroide. Da smo v vlogi demona Beliala, ki ves čas izpušča glupe enovrstičnice, je manj pomembno.
Še vedno je to Painkiller z dirjanjem okoli in pobijanjem hord zverjadi – a hkrati ni tisti dobri stari Painkiller zaradi navedenih nevšečnosti, ki iz igre naredijo trpljenje ali pa dolgčas. Saj so brihtni Čehi. Samo ne dovolj.



Pobijanje šefov žal ni kak umski napor. Streljaš v očitni del telesa, dokler ne rečejo grmblcrk.

Aggressorjevi hardcoraški dnevi so šteti. Med igranjem Overdosa si je izpahnil roko, uč in ledvico.

64

luštna prizorišča ✔ na nižji težavnosti zabavna ✔ hecni sovragi ✔ nepošteni izzivi ✖ nič novega ✖

Mindware / Dreamcatcher

Tabula Rasa

Njegovo visočanstvo Richard Garriott aka Lord British ne potrebuje posebne predstavitve. Navsezadnje gre za enega najbolj slavnih posameznikov v industriji iger, in to kljub dejstvu, da je od njegove zadnje igre, Ultime Online (mini anali v Jokerju 171), minilo več kot desetletje. Riči je zaslovel predvsem na račun vizionarstva in obdarjenosti z jajci – ne glede na to, kaj je v določenem trenutku oblikoval, smo lahko računali na fenomenalen, če ne že prelomen izdelek. V svojih Ultimah je inoviral na področjih zajetnosti, simulacije živega sveta, umetne pameti, trirazsežnosti, masovnega večigralstva ... Zato smo njegov naslednji špil čakali kot geeki prvo spolno izkušnjo.

Itak nam Ncsoftovi kravatarji niso pustili, da bi pozabili, od koga igra prihaja. Poln naslov špila je Richard Garriott's Tabula Rasa, na zadnji strani škatle je napleskan velik napis Richard Garriott Presents, ikonični vodja zemeljske vojske se imenuje General British in nosi sumljivo znano bradico .... Manjkajo le še neonski napisi, po možnosti taki, ki bi počastili sodelovanje Garriottovega brata Roberta in Starra Longa aka Lorda Blackthorna. K fami je dosti pripomogel tudi sam Richard, saj ni mogel iz svoje kože in je v raznih intervjujih Tabulo napovedal kot naslednjo razvojno stopničko stalnih spletščin. Šel je celo tako daleč, da je nič kaj nežno napadel najuspešnejšo tovrstno igro, World of Warcraft. Blizzardovo zlato kuro, ki mesečno prinese več kot sto milijonov zelencev, je zaradi poudarka na grindu in klikotavega igralnega modela označil za dolgoročno nezanimivo. Velike besede, sploh glede na to, da so razvoj Tabule Rase trikrat začeli z nične. Najprej so delali na ideji o zabaviščnem parku z vstopanjem v podigre, nato na vmesni podobi z nindžami in rožnatimi konjički, šele potem je prišla finalna znanstvenofantastična oblika.

Zares, svet Tabule Rase je postavljen v bližnjo prihodnost, ko Zemljo iznenada napade agresivna koalicija alienčkov, znana kot Bane. Človeštvo hitro podleže njihovi vojaški mašineriji, zato so zadnji preživeli primorani zapustiti domači planet in se odpraviti v dolgo izgnanstvo. Situacija je videti brezizhodna, dokler ljudeki ne odkrijejo zapuščine davno izumrle rase Eloh. Prijazni starodavneži so širom vesolja raztrosili informacije o nadnaravnih močeh, ki so jih redki izbranci zmožni izkoriščati skozi podobe - logose. Človeštvo z ostanki premaganih ras ustanovi odporniško gibanje ASF in se z novimi močmi zoperstavi okupatorjem. Kot bi si lahko mislili, igralec prevzame vlogo za omenjene podobe dojemljivega rekruta (toliko o redkosti dotičnih :)).

Ena večnih Garriottovih lastnosti je tolkiensko podroben pristop k stvarjenju svetov. Ni nujno, da na razdelano ozadje, zgodovino in umeščenost dogajanja v širši kontekst naletimo na vsakem koraku, vendar njihova mezeča prisotnost ogromno prispeva k vživetju. Ultimaški veterani se boste gotovo spomnili vpliva natančnega zemljevida, močnih vodilnih osebnosti, živečih prebivalcev in majhnih skrivnosti v domala vsaki hiški. Britishev čarobni dotik v Tabuli na žalost ni tako očiten. Še najbolj samosvoja je govorica podob, ki jo tvori nekaj sto znakov. Vsak logos je treba odkriti in ga zapisati na sprva prazno 'stran' v glavi lika. Od tod ime špila, ki v latinščini metaforično pomeni nepopisan list. Logosi so posejani po najrazličnejših lokacijah, od starodavnih spomenikov prek globokih jam do sovražnih baz. Nadejali smo se, da bo lik z večanjem nabora znanih znakov postajal močnejši ali da bo hieroglife moč prosto družiti v uroke. Toda v resnici je sistem brez vsakršne globine, saj posamezni poklici za svoje sposobnosti uporabljajo vnaprej določene, jasno označene podobe, medtem ko preostanka ne izkoriščajo. Tudi sicer igra ni pojem globine ter življenjskosti. Postojanke so statične, z neigralnimi liki, ki venomer čemijo na istih mestih; oblikovanje sovragov in okolice je kvečjemu solidno (insektoidni alieni, le kje sem to že videl?); glasba pa daleč od ponarodelih viž. Zapisati, da je Tabula Rasa brez osebnosti, bi sicer bilo krivično, saj je kljub vsemu svetlobna leta pred polomijami tipa Auto Assault. Toda svet Anarchy Online je vsaj tako karizmatičen in zanimiv, če se omejim zgolj na ZF-spletščine.

Se pa Destination Games odkupijo z bojnim sistemom. Richie je hitro dal vedeti, da mu samodejno vihtenje sabljic, začinjeno s specialkami, ni po godu ter da bo Tabula precej bolj akcijska. In res: ko prvič poprimeš za kontrole, je občutek podoben nažiganju tretjeosebne streljačine. Lik premikaš s tipkami WSAD, preslednica rabi skakanju, dočim merek krmiliš z miško. Za polnjenje sovragov s svincem, vročimi kosi plazme ali kako drugo neprijetnostjo je dejansko treba mikastiti sprožilnik, saj avtomatskega napadanja ni. Vendar pa to ne pomeni, da je TR masovni Max Payne. Igra je v srži frpjka in izidi bitk so odvisni tako od igralčeve sposobnosti kot od statistik lika. To pomeni, da v ozadju puškarjenja stalno tečejo nevidni strežniški meti kock. Razlika je predvsem v tem, da Garriottov sistem upošteva niz dodatnih podrobnosti, kot so oddaljenost nasprotnikov, hitrost stranskega premikan-



● Kazen za smrt je v Tabuli Rasi sila blaga. Oprema faše par odstotkov škode, popravljive v vsaki vasi, medtem ko lik par minut trpi za boleznijo, ki mu zniža statistike. In še tej se da izogniti z zdravilnimi injekcijami.



● Srčika skupinskega igranja so ločene instance. Pristop že kar smrdi od oguljenosti, a so se snovalci vsaj potrudili z dinamičnostjo. Odpravo pogosto prekinjajo skriptani dogodki, baza pa po radiu dostavlja sveže naloge.

ja, počep, zaklon, čas merjenja in še marsikaj. Rezultat je posrečen mehanizem, ki je po občutku nezgrešljivo frpjski, a hkrati akcijsko razburljiv.
Temu sistemu so prilagojena orožja in vmesnik. Sprva so pokalice izključno strelne narave in se ločijo tako po namembnosti kot moči. Široki arzenal vključuje pištole, puške, brzostrelke, raketomete in goro ostalih ejektorjev. Različni tipi orožij niso privzeto boljši ali slabši, marveč so namenjeni drugačnim okoliščinam. Ostrostrelske puške denimo streljajo počasi, a daleč; šibrovke so od blizu svinjsko uničevalne in z razpršitvijo poškodujejo več sovragov; brzostrelke nasprotnika zasujejo s točo krogel, ki ga onemogoči. Pameten igralec bo zato vedno imel pripravljenih več pokalic. Redno menjavanje dodatno spodbujajo naprednosti, kot so polnjenje, pregrevanje in različne vrste poškodb. Nabijanje in ohlajanje vroče cevi trajata, zato je stalno nadlegovanje ene arkebuze praktično nemogoče. Tolikanj bolj, ker so sovragi občutljivi na različne vrste napadov, zato je obmetavanje mišičaste zobate gorile z EMP-strelivom skrajno neproduktivno. Zaradi vsega tega znajo biti spopadi v Tabuli Rasi res napeti. Upoštevati je treba oddaljenost in hitrost sovražnika, poznati njegovo šibko točko, paziti na količino streliva v pokalicah ter pregrevanje, se istočasno izmikati in iskati zaklon ...
Vmesnik je na srečo več kot dorasel nalogi. Zasnovan je okoli dveh pasov bližnjic s po petimi okenčki. Levega filaš z orožji, dočim je desni namenjen močem na podlagi logosov, granatam, bombam, injekcijam s prvo pomočjo in ostali šari. Med okenci se premikaš s tipkama Q (za levega) in E (za desnega), izbrana orožja in sposobnosti pa prožiš z miškinima uhljema. Sistem je čudovito preprost ter intuitiven in se ga priučiš v nekako treh minutah. Na voljo je še krožni meni, ki ga prikliče stisk knofa control. Merek se tedaj spremeni v miškin kazalec, lik pa obstane na mestu. Ta način je namenjen delu z inventarjem, statistikami in veščinami, kvesti ter ostalimi frpjskimi lastnostmi. Elegantno!
Ko sem že pri hvali, moram omeniti razvoj lika. Zasnovan je okoli ustaljenih stopenj in poklicev, le da je vse skupaj zapakirano v zelo naravno obliko. Igralci začno kot rekruti in se do pete stopnje problemov lotevajo na enak način. Nato pridejo pred prvo kariero odločitev – postati vojak in se osredotočiti na trening z orožji ali se kot specialist posvetiti študiju podob. Poti se znova razcepita na petnajstem in še zadnjič na tridesetem nivoju, kar da skupno osem samosvojih razredov. V vojaško branžo sodijo granatnik, ostrostrelec, vohun in čuvaj, dočim se specialisti na koncu odločajo med uničevalcem, inženirjem, dohtarjem ter eksobiologom. Vsak poklic ima samosvoj nabor urokov in orožij, kamor vlagaš veščinske točke, pridobljene z napredovanjem po stopnjah. In če se zaveš, da si narobe razporedil veščine ali bi rad preizkusil čisto drug poklic? Vsakomur znane zagate rešuje sistem kloniranja. Ob vsakem razcepu poklicne poti ali s posebnimi kvesti pridobiš pravico do stvaritve kloniranega lika. Dotičnemu lahko spremeniš videz in celo ime, tako da gre za nove, vendar delno (oziroma v celoti, če kloniraš človečka maksimalne, 50. stopnje) zlevelane avatarje. Kakorkoli obrneš, je tako postopno spoznavanje mehanike igranja in enostavno odpravljanje napak dosti bolj logično kot posiljevanje začetnikov s takojšnjo izbiro poklica.
Je potemtakem Tabula Rasa naslednji veliki MMORPG? Žal ne. Že sedaj je jasno, da nikoli ne bo konkurirala WoWu, Gospodarju Prstanov in ostalim velikanom zvrsti. Strežnikov je ta hip le pet in še ti redko dosežejo srednjo zasedenost, medtem ko dotok novih igralcev bolj kot na deročo reko spominja na švohoten puščavski potok, za katerega ne veš, ali bo jutri še tam. Razlogov za to je več. Po eni strani se dokaj nevzburljiva ZF-okolica ne more kosati s privlačnostjo Blizzardovega, Tolkienovega in Warhammerjevega fantazijskega sveta. Richardu je pač spodletelo tam, kjer smo od njega pričakovali največ – pri stvaritvi še ene prepričljive, privlačne navideznosti, v katero se hočeš kojci preseliti. Tabulin svet je nad povprečjem, a daleč od šarma, ki je preveval Britannijo. Druga težava je v manku zares privlačne vsebine. Kaj pomagajo odličen bojni način, dodelana nadzorna shema in organski razvoj lika, ko te nič ne vleče k nažiganju. Tabula je vsebinsko kratkomalo pretirano povprečna, saj vsebuje le nekaj dobrih kvestov in peščico odličnih instanc, porazgubljenih v morju povprečnih, celo grinderskih nalog. Črno piko na i dodaja odsotnost izzivov za igralce najvišjih stopenj, zaradi česar ti naveličani odhajajo. Destination Games so se sicer zavezali k rednemu izdajanju velikih vsebinskih zaplat in letnim samostojnim razširitvam, a zna se zgoditi, da bo to premalo in prepozno. Kot kažejo izkušnje, se plačniške masovščine (Tabula košta 15 evrov na mesec) po klavrnem začetku redko poberejo. Richardu in fantom bi z veseljem privoščil čudež v slogu EVE Online, saj bi bila Tabula Rasa z nekaj dodatnega poliranja in naphanosti odlična. Vendar dvomim, da ga bodo deležni.



● Boj med igralci je okleščen, omejen in daleč od razburljivih spopadov iz Ultime Online. S soigralci se je moč pomeriti v duelih ali širših, toda še vedno predorganiziranih cehovskih vojnah. Sliko dodatno kvari neuravnovešenost poklicev.

Luni z drhtečimi rokami odpakira novo igro velikega Lorda Britisha ... in ugotovi, da je ta med levitvijo v generala izgubil dobršen del kreativne ostrine.

---

res dober bojni sistem ✔ vrhunsko zloščen in učinkovit vmesnik ✔ domiseln pristop k razvoju lika ✔ nekaj odličnih kvestov in instanc ✔ drobci Garriottovega kreativnega genija ✔ od Britisha smo pričakovali več ✖ manko različne, predvsem višjenivojske vsebine ✖ razočarajoča povprečnost na mnogih področjih ✖ daleč od napovedovane revolucije spletščin ✖

Destination Games / NCsoft



● Tačas sta v špilu dva planeta, razkoščkana na več 'bojišč'. Okolica je mestoma fletna, vendar se skupno vzeto ne more primerjati s fantastičnimi Warcraftovimi ozemlji. Destination Games nameravajo vsako leto dodati nov planet.



● Posebnost Tabule je vojna, ki stalno poteka med neigralnimi liki. Na vsakem bojišču je par zavzemabilnih baz, ki so nenehno oblegane. Dokler jih nadzoruje ASF, so v njih posebni trgovci in kvesti, tako da se trud splača.

The Chosen: Well Of Souls

Ko se spravim h kaki igri, upam, da me bo privlekla in mi dala nekaj ur odrešitve od mukotrpnosti vsakdana. No, The Chosen me je za tistih nekaj ur zaposlil le zato, ker me je zanimalo, ali bo zadeva res vobče tako balkanska, kot je bilo videti na prvi pogled. A je šlo samo na slabše.
Na prvi pogled je zadeva, ki jo na rodnem Poljskem prodajajo kot Frater, dokaj čedna tretjeosebna akcijska frpjka, katere svet bi, če bi ne vedel, da gre za Galicijo nekje sredi 19. stoletja, z lahkoto zamenjal z Arrano iz Dungeon Siega. Tako po 3D pogledu kot barvitosti. Špil na začetku ponudi igranje z barba ... pardon, vojščakom, coprniškim menihom ali lovko, torej liki, ki jih je ustoličil že Hudičevec, le da so posodobljeni. Fantje so se potrudili in osebam poskusili dati ustrezno zgodovino, vendar so tu napravili hudo napako. Opisi junakov so tako polni slaboritnosti, da se človeku zdi blesavo, da se potem znajde na prizorišču z odlomljeno vejo kot edinim orožjem in ga zakolje prvi pošastek, ki prikoraka mimo. Situacija se malce popravi, ko se prebijete do alkimističnega laboratorija (nov zabluz: alkimija je v času industrijske revolucije že zdavnaj izumrla!), kjer vas pet modrecev prepriča, da ste vi edino upanje za rešitev dežele pred mračnimi silami. Laboratorij je hkrati baza, kjer dobivate kveste, orožja, napitke in coprnije, vanj in iz njega pa se lahko teleportirate od koderkoli. Aja, eden od modrecev vas skrivoma opremi s še dvema pomagačema: golemom, ki se izkaže kot spodoben tank, medtem ko vi od daleč tamanite beštije, in neferkarjem, žuželki podobnim strojčkom, ki frči ter strelja z modrim laserjem, a je dokaj neuporaben. Ker se vse skupaj dogaja slabih dvesto let v preteklosti, je prav, da se med cepanicami za trošenje radostne destrukcije znajdejo čisto prave pištole, puške, šibrovke in celo mitraljezi. Super, porečete. Ja, le da postane malo manj super, ko ugotovite, da risanica ne dela nič več škode kot navaden lok, ob tem pa slednji lahko proži puščice čez ovire. Ker za pušketine lik potrebuje visoko gibčnost, coprnik in mečevalec od tehnološkega napredka seveda nimata kaj dosti. Še bolj zabavno je dejstvo, da imajo vsa količkaj spodobna orožja smešno visoke zahteve. Tako moraš hoditi okoli z najslabšim lokom, mečem ali puško tja do šeste izkustvene stopnje, z drugim najslabšim pa kar do dvajsete, če si vse točke zadegal v svojo primarno statistiko! Boljše orožje, ki vam ga ponujajo v laboratoriju, je tako namenjeno le zbujanju skomin. Še bolj te zaboli, ker se vsa oprema kvari rekordno hitro in večino cekina zapraviš za popravila, v posmeh pa ti avtorji dodajo veščino, ki izrabljanje upočasni. Zakaj v posmeh? Izmislili so si prav peklenski sistem, po katerem so od pridobljenih veščin aktivne samo tri: ena napadalna, ena obrambna in ena druge sorte. Če hočete, da vam bo orožje ali oprema držalo vsaj nekaj časa, se boste morali odpovedati kaki uporabnejši. Saj ne, da so druge kaj boljše. Pa fino bi bilo, če bi v desetih urah nabijanja srečal več kot pet vrst monstrumov!!!
Zadnji žebelj v krsto zabije zvokovna obdelava. Če je muzika v menijih in animacijah še kolikortoliko spodobna, človeka dobesedno pritisne srat, ko sliši govor. Ko bi bila težava le v angleščini z značilnim vzhodnoevropskim naglasom, okej. Ampak ljudje, ki so špilu posodili glas, drdrajo še bolj monotono kot znameniti poljski sinhronizator za televizijo. Besede izgovarjajo, kakor se jim zljubi, vrh vsega pa sumim, da je strelki glas posodila ukrajinska porno zvezda, ker govori obupno, stoka pa fantastično.
Drži, da The Chosen prodajajo po dvajset dolarjev in da so ga napravili bratje Slovani, vendar to pri vseh težavah pomeni bore malo. Vzhod je že dokazal, da ima kvalitetne ekipe (Bohemia, Akella), tole, kar nam je serviral Meridian, pa je diletantizem, kakršnega je sposoben zgolj balkan. Kar seveda ni geografska oznaka, ampak v slogu čefurja ocena stanja duha. Ne rečem, morda bo kdo prezrl debilizme in zadevo igral, ampak ob obstoječi in prihajajoči konkurenci si Izbrani ne zaslužijo niti pike več. Za manj denarja dobite Diabla 2, ki dela tej revščini šale, pa čak i kape.



Nabijanje statistik junaka je klasično za zvrst. Pomagača se razvijata neodvisno od vas in dobita svoje točke.



Pih, pa tak pomočnik. Medtem ko me črni volcje trgajo na kose, on bebavo stoji v ozadju in se praska po riti.



Teleport v laboratorij je redka svetla stran igre, posebej ko vas reši prenagle smrti.



Podoba neustavljivo spominja na Dungeon Siege. Res škoda, da so od tam skopirali samo pokrajino in vrtenje kamere.

"Vid govna," jo po balkansko zarobi Quattro in se odpravi na kvest iskanja boljše sekljanke.

32

nizka cena ✔ dokaj lepa podoba ✔ nakup dobrot je le pritisk tipke stran ✔ uboren nabor sovragov ✖ katastrofalni glasovi ✖ lesena animacija ✖ zelo kvarljiva oprema in visoke zahteve zanjo ✖ bedne veščine, ki z liki niti nimajo dosti zveze ✖

Rebelmind / Meridian

Need for Speed ProStreet



Kurjenje gum na mestu je nov element, ki sčasoma postane tečen. Poleg tega je neumno, da to počnemo tudi z avtomobili 4WD.

Vem, da veljam za ritotrobega zajebanca, ki gleda na svet jako kritično. Vendar dvomim, da se mi more očitati naklepna pristranskost. Zato mi le verjemite, da je ProStreet najslabši NFS, celo v primerjavi z docela posiljenim Carbonom. Če samo pomislim, da sem bil v pričakovanjih in napovedih optimističen! V to me je zavedlo dejstvo, da serija po štirih delih končno zapušča mestne ulice in se seli na dirkališča. Toda avbe, kdorkoli je za projekt odgovoren, docela ga je zavozil. Že prvi vtis, ki bi vendarle moral biti najprivlačnejši možen, je zgrešen, saj je na uvodni dirki osem enakih črnih golfov. Pismu, a špilam bleščavi NFS ali nek poljski GTI Racing?! Glede na to, da se igra še vedno bavi s pocestnimi (street-legal) predelanimi in polepotičenimi avtomobili ter ne s kakim pokalom kit car, je kaj takega skrajno slaboumno. Še na naših zborih hondašev si dva avtomobila nista enaka. Na žalost nadaljnje igranje vtisa ne popravi. Predstavitev je slaba, k čemur pripomorejo grdi in predvsem nerodni meniji, nespektakularna, povprečna grafika ter zatežen neprestan komentator. Tudi to, da špilamo nekega levaka Ryana Cooperja, ki ima vseskozi čelado na glavi, na vzdušje ne vpliva pozitivno. Poleg tega za razliko od Most Wanteda in Carbona tu ni niti zametka zgodbe. Pač dirkamo iz enega prvenstva v drugega. Oziroma, če sem natančen, tu se jim reče 'dirkalni dnevi', pri čemer vsakega od njih tvori v povprečju pet posamičnih tekmovanj.



Čisto za hec sem pognal zadnjega Race Driverja. Tisto je res uživantsko, raznoliko dirkališčno dirkanje, ne pa tale apn.

Založnik se hvali, da ProStreet pelje v simulacijske vode. Bikov drek na kvadrat. Vozni način je resda manj arkaden od predhodnikov, a še vedno daleč tako od Test Drive Unlimited kot od Race Driverja. Poškodbeni model, ki so ga na vsa usta izpostavljali, je kr neki. Zvita pločevina in zlomljena plastika vidno nista nič posebnega, ne na videz, ne po občutku. Trkanje, ki je praviloma posledica tega, da vedno štartamo zadnji, zahteva le zoprno stalno popravljanje, drugače pa se zdi bolj samo sebi namen. Slično je sitnarjenje z določanjem avtomobila za vsako disciplino posebej. Na dogodek, ki vključuje klasično dirkanje, driftanje in merjenje pospeškov, moramo zato pripeljati tri vnaprej pripravljene avtomobile. Resda je čisto fino imeti raznolike, namenske dirkalnike, vendar to ne bi smel biti pogoj. Prav tako je butasto, da jih tekom dirkalnega dne ne smemo ponastavljati, kajti mehankarija nekaj vloge le ima. Če pogruntamo, da nam nastavitev ne leži oziroma recimo zaradi zgrešenih prestavnih razmerij dosegamo slabe rezultate v dragu, moramo nazaj v garažo, s čimer izgubimo morebitne uspehe v trenutnem prvenstvu. To je toliko bolj kretensko zato, ker med šraufarijo sploh nimamo možnosti preizkusiti sprememb v praksi. Tam je itak samo hrpa okornih menijev in, aleluja, vetrovnik, katerega izpis je meni žal nejasen.

Pri EAju smo že navajeni, da v svojih vsakoletnih družinah neprestano žonglira z elementi – enkrat so, potem nepojasnjeno izginejo, nakar se zopet pojavijo. No, zdaj imamo spet oboje, drift in drag. Ker smo na dirkališčih, sta oba načina v primerjavi s prej videnimi inačicami bolj sterilna. Šprint na četrt oziroma pol milje je načeloma kar dobro izveden, saj poleg pazljivosti pri speljevanju, pravočasnega prestavljanja in tempiranja rabe nitra štejeta še dva elementa. Eden je temperatura gum, zavoljo česar jih pred pričetkom nekaj sekund kurimo, drugi so nastavitve. Če prenosov moči nismo dobro nastavili, se utegnejo kolesa prvi dve prestavi na primer vrteti v prazno. Tekme v zdrsovanju pa so bile po drugi plati poprej mnogo zabavnejše, najsi gre za kanjonsko šrekiranje v Carbonu ali za finomehanično lovljenje riti po garažah Undergrounda. Steze za drift niso v redu, imajo nesmiselne ravnine in praviloma le tri ali štiri ostre zavoje. Za vernejše vzdušje in spektakularnejše šrekiranje bi morale biti krožne in z dolgimi ovinki. Ostali načini so navadno podenje v krogih v nekaj podizvedbah, hitrostno tiščanje do podna in merjenje vožnje po zad-



V driftanju nisem čisto nič užival in dasiravno sem zvečine zmagoval, nisem imel občutka, da ga obvladam. Tudi zato, ker točke dobivaš, četudi drgneš po ograji.



Na dragu tokrat ni več izogibanja prometu. Odigra pa pomembno vlogo nastavitev motorja in diferenciala.

NISSAN (SKYLINE) GT-R

Film Hitri in drzni, ki je svetovno mladino okužil s fenomenom nočnega, ilegalnega uličnega dirkanja, je obenem v svet ponesel slavo malo znane japonske avtomobilske ikone, Nissanovega skylina GT-R. Ta civilni dirkalnik nevpadljive oblike, ki je bil cenovno in zmogljivostno umeščen nekam med klasične dvolitrske turbake tipa impreza in lancer ter evropske superšportnike, ni po uradnih poteh nikoli zapustil dežele Tokijcev. Oziraje na dejstvo, da slednji vozijo po levi in imajo posledično volane na desni strani, so bili 'importi' redki. Sicer se je našla neka delavnica, ki se je specializirala na premeščanje obroča in stopalk, vendar so bile predelave butične. In ravno ta nedostopnost, katalizirana s filmi, igrami in internetnimi posnetki tisočkonjskih modelov, je bila glavna draž skylina. Ironično je k temu le malo pripomogla njegova prevlada na daljnevzhodnih dirkah turnvagnov (JTCC in podobno), saj njihov glas do Zahoda ne seže.

Proizvodnja proslavljene izvedenke GT-R R34 se je pričela leta 1999 in končala tri leta kasneje, v tem času pa je po zgledu na Japonskem sila priljubljene lancie delte integrale prišla na trg vrsta omejenih, zbirateljskih serij z oznakami, kot sta v-spec in z-tune. Avto je imel pod pokrovom vrstni, 2,6-litrski šestvaljnik z dvema turbinama, katerega dejanska moč pa je stvar debate, saj imajo Japonci drugačne standarde za merjenje in računanje konj. Poleg tega imajo tamkajšnje tovarne gentlemanski dogovor, da ne prodajajo avtomobilov nad 280 konj. No, že najšvohotnejši skyline GT-R jih je imel krepko čez tristo, kar mu je ob izpopolnjenem štirikolesnem pogonu omogočalo hude cestne karafeke. Še ena edinstvena podrobnost, lastna le temu nissanu, je osrednji 15-centimetrski LCD, ki prikazuje dogajanje v mašini in celo g-sile.

Še pred iztekom prodaje inačice R34 je fabrika na Tokyo Car Showu 2001 pokazala GT-R concept, naslednika skylina za 21. stoletje. Zahteva šefa Šira Nakamure je bila jasna: avto se ne sme zgledovati po evropskih, odraža naj japonskost in, če se le da, mora biti podoben Gudamovim robotom. Nanje naj bi res spominjale nekatere oglate linije in izpuh. Čeprav je bil deležen nemajhne pozornosti, so kaj bolj konkretnega predstavili šele štiri leta kasneje pod imenom GT-R proto. Ta avto je z minimalnimi popravki glede na prototip v času pisanja že na osaških cestah (in na naslovnici ProStreeta), dočim pride v Evropo zaprmej spomladi. To pot ga žene šestvaljnik s postavitvijo V in prostornino 3800 kubičnih centimetrov. Seveda je na vsakem od dveh kolektorjev po en turbo polnilnik, moč na vztrajniku pa naj bi bila okoli 480 konj. (Mimogrede, displeje so dizajnirali avtorji Gran Turisma, skupina Polyphony Digital.) Navkljub na pogled ne pretirani aerodinamičnosti nissan doseže končno hitrost kar 310 kilometrov na uro (tu ni polemike, kilometer je kilometer) in pospešek polčetrte sekunde do sto. Z novim GT-Rjem tovarna meri više kot poprej: konkurirati želijo nikomur drugemu kot porscheju 911. Carrera prejšnje generacije (996) je namreč



podrla skylinov rekord na špagetasti progi Nordschleife, zato so Japonci toliko bolj veseli, da je v dvoboju novi GT-R proti novemu porscheju 911 turbo (997) Nemec pušil za dve sekundi. Pri čemer nissan pri 75.000 EUR košta pol manj.

njih kolesih. Slednje je novost, a ni nič posebnega. Večigralstvo skozi EAjeve strežnike je kar krepko podprto in uspešnost se beleži, čeprav dvomim, da bo ProStreet kdorkoli predrkaval mesece. Dirkališča so enostavno hudirjevo bolj monoton in omejen okoliš kot poprejšnje mestne ulice in oblikovalci se niso nič potrudili s kakršnokoli grafično pestrostjo.

Krivico bi jim sicer delal, če ne bi izpostavil lepo, sila podrobno zmodeliranih avtomobilov. Vendar si je detajle možno ogledovati samo v garaži, kajti med dirko je videz srednja žalost. Zopet lahko na pleh navesimo čuda izboljšav in kozmetike, novost je le, da oblikovanje kosov, ki imajo kaj besede pri aerodinamiki (odbijači in spojlerji), sedaj kao vpliva na vozne lastnosti, zlasti na končno hitrost. Štirikolesnikov je šestdeset, kar se mi zdi preveč oziravši na preostalo revščino. Tu so že videni japonski dirkalnički, pa golfi, audiji in bavarci, nekaj porschejev, en lambo, nakar preostanek tvorijo ameriški vagni, tako novo- kot starodobni, vsi zvečine že videni. Premiero v digitalni zabavi so doživeli novi TT quattro, sveži M3, micka evo X in novi skyline, ki to ni (GT-R). Obstajajo pa v igri še nedokončani modeli, kot so bugatti veyron, koenigsegg CCX, audi R8, lancia delta integrale, aston martin DBR9 in mclaren F1, ki jih je moč pridobiti z naprednim šarjenjem po memoriji. Omenjam jih zato, ker sem prepričan, da bodo proti plačilu kmalu na voljo, vsaj na konzolah aktualne generacije (PS Store, Xbox Live), koder je tovrstno drobižno dokupovanje laže izvedljivo.



Se spomnim, ko sem bil še mulac z BMXom, pa so se tečni čefurji drli za mano: "Ajde, daj malo po zadnjom točku!" Prav z užitkom bi se vrnil na Fužine s kakšnim 600-konjskim mišičnjakom in lokalcem malo pokadil po 'zadnjim točkovima'.

A četudi bi vključili v igro petsto avtomobilov, ProStreet oziroma, bolje, Need for Speed 2008 ostaja nategnjen, raztegnjen in zategnjen apnenčarski izdelek. Žal se bo prodajal ne glede na to, kaj jazst tu napišem. Povrh vsega na določenih večjedrnih sistemih grafika spet zoprno potrzava. To pomeni, da je osnova vzeta iz Most Wanteda, ki je imel enako težavo. Prd, kak in ščiš!

Profesionalno ulični LordFebo spije pol litra jegra, sede v mustanga in se odpelje domov spat. Po zadnjih kolesih.

59 **um, drag je dober ✔ lepo zmodelirani avti ✔ zanič predstavitev ✖ čisto nobene domiselnosti ✖**

Electronic Arts **natlačenka 173**



Rokovanje z avtomobili – kupovanje in opremljanje – je izvedeno neumno in nepravično. Če denimo avtomobilu spremenimo namembnost, se njegov tuning resetira, medtem ko z nakupom in opremljanjem dirkalnika, ki se nato ne izkaže, popušimo ogromno denarja.



Poškodbeni model me nikakor ni prepričal. Glede na to, da ga razvijalci izpostavljajo, bi se morali hudimano bolj potruditi. Tudi sicer se zdi, da so garali le fizikalci, ki so modelirali avtomobile, kajti dirkališča so pusta in ponavljajoča se. Moj nasvet je, da ta NFS pustite lepo pri miru.

Unreal Tournament 3



Tudi liki so se navzeli masivnega stila Gears of War in vtis dobiš, da po kartah hodijo tanki. Na večji razdalji je nasprotnika laže uzreti, saj se samodejno obarva, medtem ko je od blizu zaradi nafrfuljenosti občasno slabše viden.



Puščavništvo je cela komedija. V štoriji namreč najdemo čisto resne poskuse razlage tega, da smo sposobni po vsaki smrti spet oživeti (vojaška tehnologija, pač) in zakaj na vsak način hočemo zastavice. Reakcija? "Bl ne!"



Tule se zabrisanost sceni celo poda, na splošno pa zelo moti. Pojdite v My Documents\My Games\Unreal Tournament 3\UT Game\Config, najdite UTEngine.ini in postavite DepthofField=False ter Bloom=False.

Vsakdo od nas ima v svojem repertoarju preigranih iger nekaj takih, ki odločno izstopajo po času, ki smo ga zanje zapravili, namesto da bi pomili posodo / študirali / bili odgovorni državljani. Pri meni na eno prvih mest med njimi gotovo sodi Unreal Tournament, s katerim sva se srečala konec leta 2000 in je bil ljubezen na prvi pogled (brez šal na račun g33kov, prosim), ki se je nadaljevala z Unreal Editorjem in kasnejšimi deli. Epicu sta s kombinacijo naprednih in barvitih kart ter hitrosti uspela zares velik met in stvaritev legende, ki jo je bilo veselje igrati brez premora še več let. Flak cannon in shock rifle sta našla mesto ob railgunu ter Puški v panteonu nesmrtnih orožij. In ker je Id s tretjim delom prekinil kvejkaško serijo, je padlo na Utjeva ramena, da sam pelje dalje klasični deathmatch. Z UT2003 so ga malo polomili, a nato z 2004 spet izdali imenitno igro z ogromno vsebine ... ki pa ni bila vsem povšeči. Gibanje je bilo zaradi žabjega skakanja neprimerno za bližinske spopade in v povezavi z močnimi orožji na daljavo, ki so zadevala instantno (hitscan), se je zadeva prelevila v boj na srednjih in velikih razdaljah, s čimer je izgubila brutalnost ter hitrost, ki sta izvirnik napravili tako privlačen. Navdušenci nad 2K4 mi sicer že pošiljajo pisemske bombe in trenutno na sceni o tem poteka prepir epskih razsežnosti. Toda statistika pokaže, da imajo sličen problem vse novodobne streljanke, s četrtim Quakom vred, zaradi česar je deathmatchevska scena resno zamirala, tudi pri profesionalnem igranju.

Po tem uvodu je laže razumeti, kakšne upe smo začeli polagati v tretji del legendarne serije (2K3 ne štejemo za resno stvar, pha!), ko so pri Epicu pojasnili, da ga imajo namen zbližati z UT99. Tokrat se mi ne bo treba cmeriti, saj so Epicovci v tem pogledu obljubo docela izpolnili. Dodgejump so enostavno odrezali in namesto tega povečali hitrost dirkanja naokoli, kar napravi umetnost gibanja spet pomembnejšo, saj je prostora za napake manj. Ko dobiš sovraga v zobe, se tam zatakne, dokler ga ne izbezaš ven v majhnih krvavih kosih. Ali on tebe. Ostaja dvojni skok, ki sedaj proži skakalne škorenjce (jump boots), a je manj učinkovit kot prej. Takenako se vrača večina orožij z znanega spiska, ki smo jih skozi leta vzljubili. Manko inoviranja v tem oziru ne moti, saj je uporaba krepelc na ksihtih sovražnikov tako zabavna. Shield gun je odpihnilo staro pnevmatsko kladivo, s katerim na sovrage pritrjujemo buške. Zdaj ima dodaten hakeljc: sekundarni način zbija z nasprotnikov power-upe in onesposablja vozila. Jurišno puško je zamenjal znani enforcer, nakar je tu stara garda: bruhalo biokemičnih odpadkov, shock rifle, plazemska puška (link gun), mitraljez, flak, bazuka in snajperica – prava, ne laserska. Z ničlo na tipkovnici seznam zaokrožujeta protioklepni AVRiL in redeemer, jedrski izničevalnik vsega, medtem ko so pljuvalo pajkcev iz 2K4 predrugačili v past, ki jo je treba postaviti. Orožja so velika, težka, ob strel-



● **Shock combo je sedaj še za odtenek bolj morilski kot prej, dokaj pa preseneti zelo močni minigun.**

janju pa norijo in ropotajo, da je veselje. Sovražnikom zavdajo v slapovih krvi in ko spustiš v koga flak ob blizu, od njega ostane le še žolca. Kljub morilskosti pa rokovanje z njimi ni trivialno, saj so spretno zauzdana in uravnotežena, zato nihče ne bo zmagal s preprostim sipanjem izstrelkov izza vogala. Ja, z raketami in flakom je treba sedaj znati celo, pazite to, meriti!

Je lahko še kaj imenitneje od dobrega sistema igranja? I, kaj neki: dobre karte! Treba je reči, da te po kvaliteti pustijo primerke iz 2K3 in 2K4 daleč za sabo. Epic je zadel v črno s tem, da je iz moderske skupnosti zaposlil najboljše dizajnerje, in pred nami so arene, ob katerih se bo starim mačkom milo storilo. Vračajo se neusmiljeni boji v ozkih hodnikih in karte v mnogo nadstropjih s pedantno postavljenimi priboljški, ki iz prizorišč napravijo taktična igrišča, ne samo kup bleščeče krame. Taktičnost je povečana še z odstranitvijo adrenalina, namesto njega pa so dodali več powerupov. Zdaj mednje spadata berserk (povečana hitrost streljanja) in nevidnost, skupaj z udamagem in neranljivostjo. Ko krepnemo, te moči ne gredo v nič, temveč padejo z nas in osrečijo najbližjega soigralca! Oklep sedaj pride v kar štirih različnih okusih, poleg energetskega pasu še v konzervah za telo, noge in glavo, dočim nas čelada varuje pred dodatno škodo ob zadetkih v čefaro. Novost je oprema, ki jo je moč postaviti. Poleg omenjene pajkovske pasti lahko vržemo na tla elektromagnetne mine, energetski ščit in najbolj bizarno zadevo od vseh, upočasnjevalni prostor. Volumen velikosti večje sobe je videti kot želatina in ko stopimo vanj, se gibanje vsega upočasni, zato se da jasno videti smeška na flak bombi, preden jo fašemo v glavo. Repertoar opreme zaključujeta žepni teleporter (translocator) in bržda najbolj uživaška novost, magnetna rolka. Gizmo nadomesti translocator v modusih warfare in vCTF, rabi pa hitremu prečenju razdalj. Z njega ne moremo streljati, lahko pa bežimo z zastavo! A preden skočite v luft, vedite, da telebnemo po tleh, če nas sovražnik samo dovolj grdo pogleda, zastava pa tudi gre svojo pot. Ciljanje nasprotnikov na rolki je zato ena najbolj kul prigod v špilu, saj ni boljšega, kot gledati, kako se nesrečnež prekucne z rolke in napravi še tri kozolce. Na drugi strani pa se lahko na napravi gremo Tonyja Hawka, saj je moč v zraku početi salte in podobne reči.

Warfare? vCTF? Ja, poleg navadnega deathmatcha in CTFja sta v igri še načina ujemi zastavo z vozilci (vehicle Capture the Flag) in novi modus warfare. Ta je združek onslaughta iz UT-2004 ter assaulta, bolj prvega kot drugega. Po bojišču so še vedno postavljene energetske točke, ki jih moramo zasedati, a zdaj so vmes nametani dodatni sekundarni cilji, ki so namenjeni povečanju taktičnih opcij in razbijanju pat položajev. Na ta način dobimo nadzor nad dodatnimi vozili, odpremo drugotno pot do glavnega cilja ali slednjega kar direktno napademo. Kot da to ni zadosti za popolno zmedo na karti, je sedaj za turbo napetost poskrbljeno z 'orbi' – kroglami, ki jih ima vsaka stran po eno in zmorejo v trenutku prevzeti sovražni power node. Zaradi vsega tega je warfare mnogo bolj divja, kaotična in ostrejša izkušnja kot stari onslaught in ravno tista oblika hiper akcije, ki je manjkala v moštvenih streljankah.



● **Hoja z darkwalkerjem je zanimiva izkušnja, a še boljša je rezanje tarč z energetskim curkom. Žal se zmene obrača zelo počasi.**

Začetniki bodo morali pred vstopom na linijo dodobra naštudirati tako karte kot nova vozila. Goliathu, scorpionu, manti in kompaniji iz 2K4 so se pridružili bizarni necrisovski umotvori. Če sta hitri viper in tank nemesis še dokaj klasični vozili, se heci začnejo s furyjem, zračno pošastjo, ki lahko v trenutku menja smer, in nightshadom, nevidno stvarjo, ki postavlja minska polja. Scavanger bi opisal kot 'energetsko kroglo z lovkami', ki jo drobi po kartah, dokler ne stisnemo sekundarnega ognja. Tedaj se lovke potegnejo noter, krogla pa se zakotali in uničuje vse pred sabo. Spisek zaključi darkwalker, zlovešč robot naravnost iz Vojne svetov. Necrisovska vozila niso le analogije starih, povrhu pa so še imenitnega videza. Navdušujoča so pravzaprav vsa premikala in liki, kar je spričo pogona Unreal Engine 3 pričakovano.

A vse le ni tako luštno. Kakor je treba oblikovalce pohvaliti za nečloveško stopnjo geometrijskih podrobnosti na kartah, je vprašljiv barvni slog, ki s temnimi, monotonimi barvami in težkimi, masivnimi objekti nosi neizbrisen pečat Gears of War. Ne le, da Unreal Tournament3 to oddalji od barvitih izvirnikov, karte na mnogo mestih naredi pretemne. S tem, da to ni edina grafična zamera, saj je imel nekdo idejo vse skupaj zamazati in podvreči takemu bleščanju, da je joj. Glejte ustrezen podpis pod sliko za navodila, kako se tega rešiti. Spisek WTF?-momentov se nadaljuje s puščavništvom, ki vsebuje tako amatersko dogajanje, da je bolje, če se v zaslugah pod 'kampanjo' ne bi podpisal nihče. Gre za enostavno zaporedje dvobojev z boti, ki smo ga igrali že nekolikokrat, za nameček pa pridejo tu do izraza težave silicijskih zaveznikov v moštvenih bojih, saj so frustrirajoče neumni. V deathmatchu so spoštovanja vredni nasprotniki, a kakor hitro je treba odrejati vloge, igra ne ponudi dovolj možnosti.

No, itak bo večina akcije na liniji, kjer bo enainštirideset kart za nekaj časa dovolj. Malo boli odsotnost dominationa, toda če kje, smo lahko pri UTju gotovi, da skupnost ne bo počivala in bodo nove karte ter modi deževali. Okej, bi lahko bili gotovi, če bi igra ne doživela precej sramotnega začetka z nedelujočim spiskom strežnikov in zanič meniji, docela prirejenimi konzolam (hvala, Epic, za pomenljiv znak spoštovanja pecejaške skupnosti!), kar je omilil šele prvi obliž. Posledice se z nekaj manj strežniki, kot bi pričakovali, kažejo še sedaj, a upamo lahko, da bodo 'Monster kill!', 'Godlike!' in podobni vzkliki pritegnili več špilavcev. Kajti deathmatch je z UT3 znova vstal od mrtvih.

***Aggressorju** in njegovemu flaku se zopet smeji. Krvavo smeji.*

87 **deathmatch je dosegel popolnost, warfare pa je divji ✔ brutalna zabava ✔ rolka in nova vozilca ✔ dobre karte ✔ lušten videz … ✔ … dokler se ne izgubimo v temi in bleščavi ✖ težave z meniji ✖ puščavništvo in moštvenemu boju nedorasli boti ✖**

Epic Games / Midway



● **Ko smo na hoverboardu, se je moč zahakljati na bližnje vozilo in tako nas lahko soigralci hitro zategnejo do najbližjega mesta krvave veselice. Čas kolovratenja brez nasprotnika v križcu se tako zelo zmanjša.**



VDOR V GLAVO SIRA ALEXA 2008

Kateri položaj na nogometni zelenici bi si izbrali – kakega iz običajne enajsterice ali možiclja v obleki, ki ob stranski črti skače gor in dol, benti, pljuva ter v domišljiji počne neizrekljivosti s sodnikovo mamo, nakar gre v zakulisje in med hehetanjem odreja, koliko mezde bo dobil kak fuzbaler? Če bi se odločili za slednjega, ste pravi za igranje žogobrcarskih menedžerščin. Case in Sneti vas popeljeta skozi njih jesensko-zimsko bero.

Dotični osebek je kajpak trener. Ampak to ne tak marionetarski, kakršni smo v simulacijah žogobrca v slogu Pro Eva in Fife, ko direktno nadzorujemo svojo enajsterico. Ta možak ni odgovoren za tiščanje analogne gobice, da prašiček Ronaldo zmiga rit mimo Terryjevega od noči popivanja skozlanega korpusa, marveč nosi na ramenih celo še težjo nalogo. On je tisti, ki naroči, kako naj Brazilec to stori, kako naj bodo postavljeni njegovi soigralci, kaj naj vobče počnejo na tekmi in koliko sklec naj udejanjijo pred njo. On reče, kdo in kdaj bo igral. Marsikdaj on prodaja in kupuje brcače okroglega usnja ter skrbi, da je klub finančno preskrbljen. Mi ... mi pa smo on.

S tem sva pravkar razkrila srž čarobnosti menedžerščin, ki se ji reče 'popoln nadzor'. Totalna kontrola, če imate raje tujezlatne izraze. Grobo rečeno je ena plat takih iger finančna, druga trenerska. V prvi se ukvarjamo z novci, se pravi s prihodki in odhodki, pri čemer lahko opcije segajo od nastavljanja cen kart prek gradnje novosti na štadionu, kar privabi gledalce, do mešetarjenj z nogometaši (vzgoji ali kupi poceni, nato prodaj drago). V drugi pa smo skrbnik dogajanja na travi. Na nas je določanje prve enajsterice, menjav in postave, določanje, kdo naj koga kako krije, zapovedovanje obnašanja v napadu, odzivanje na krizne situacije, trening. Kako sta ti plati pomešani, je odvisno od igre. Trojica velikih tovrstnih naslovov, se pravi Football Manager, FIFA Manager in Championship Manager (pridružujejo se jim spletne poslovalščine, o katerih smo pisali v Jokerju 150 - članek na stranki ima id 2121), združuje oba pristopa, čeprav vsak na svoj način. CM in FM se v glavnem osredotočata na trening, medtem ko FIFA Manager prinaša obilje direktorskih možnosti. Je pa res, da je trenersko udejstvovanje kljub vsemu srž teh iger. Gole skrbi za cekin ni praktično nikjer, ker potem bi bila to že tajkunščina. Menedžerščina zatorej morda niti ni pravi izraz, boljši bi bil obogatena trenerščina, čeprav se je udomačil.

Skratka, popoln nadzor. Mmmm. Sliši se uživantsko ter obetavno, in na neki domišljijsko-sanjski ravni tudi je. Težava je le, da v akciji na igrišču v teh igrah nisi tako direktno udeležen kot na primer v PESu, saj do tebe vse prihaja posredno. Ti nisi človek tipkovnice ali joypada, temveč miškinega kurzorja, ki šviga po preštevilnih menijih in podmenijih, še najbolj sličnih razpredelnicam v Excelu. Z nekaj več barvami in sodniškimi žvižgi. To zahteva posebne vrste človeka, takega, ki ne potrebuje neposredne akcije oziroma je celo ne mara. Namesto te mu užitek dajejo cifre in strateške možnosti, ki se cedijo iz okenc ter ki pomenijo, da je klub pod čim večjo kontrolo. (Enako lahko počne tudi v podobnih igrah, ki obravnavajo druge športe in jih ni malo, od košarke do boksa.) Akcijadnež bi si kajpak mislil, da je takih ubrisancev nekaj sto. Toda sodeč po priljubljenosti nogometnih menedžerščin, ki v Angliji redno vdirajo na lestvice – Football Manager celo na sam vrh, čeprav je narejen samo za PC – je posnemovalcev Murinha kot listja in trave. Dalo bi se sicer reči, da spadajo med najmanj kritične in da jih zadovolji že najmanjša sprememba glede na lanskoletno inačico priljubljene simulacije. A po drugi strani je fuzbal, zlasti z gledišča trenerja, tako kompleksen, da včasih že drobni pošraufi pomenijo dosti. Tudi to je razlog, da so ocene teh špilov relativno visoke, saj so že v temelju tako zapleteni, da dajo v koš večino elektronske zabave.

Gotovo pa je k njihovi popularnosti pripomoglo tudi dejstvo, da niso več a priori namenjeni trdojedrnežem, marveč da so relativno prijazni do začetnikov. Celo tradicionalno najbolj nedostopni, Football Manager, je danes zadosti razumevajoč do uporabnika, ki je šmrkav pod nosom, da ga že s štartnim zaslonom, kaj šele z zabojnikom nerazumljivih cifer, ne odbije za vekomaj. FIFA se itak vseskozi spogleduje s splošno publiko, medtem ko ji je Championship naklonjen v več kot le nekaj vidikih. Zato nikarte se bati te zvrsti. Le statistiko ste morali imeti radi v srednji šoli in pravilno odgovoriti na vprašanje, kdo je bil večji car – Zahovič ali Katanec ...

Football Manager 2008

"Nekateri igralci nogometnih menedžerščin so vlačuge trženja s fuzbalerji, drugi so pocestnice taktičnih nastavitev, spet tretji cipe oddelka za trening. Kar se mene tiče, so vsi ti ljudje nori." Bistvo te začinjene izjave Milesa Jacobsona, enega vodilnih mož tvrdke SiGames, ki že vrsto let kuje najbolj dodelano fuzbalsko direktorščino, tiči v dejstvu, da je Football Manager v različici za leto 2008 do novincev še prijaznejši od prejšnjih inkarnacij. Nadvse uporabna učna ura (tutorial) je itak znova vključena, a neuki boste na svoj račun prišli predvsem s funkcijo, ki sliši na ime 'advisor'. Gre za enostaven balonček teksta, ki v maniri sponke v Wordu redno skače pred oči in ti potrpežljivo razlaga posamezne elemente. No, seveda se da preživeti brez njega, kajti nova vmesniška kožica je v primerjavi z lanskoletno stori la majhen, toda bistven korak naprej. Njena lepota je relativna, vendar je nova postavitev gumbov povod za opazno hitrejše dostopanje do opcij. Nadvse uporaben je niz ikon na vrhu zaslona, ki nudijo hipen vpogled v poštni nabiralnik, taktične nastavitve, novice, stanje ekipe, središče za trgovino z živim blagom in ostale podmenije.

Res pa je, da je to vseeno šminkeraj, saj o tem, če bo novi Football Manager čislan kot kralj ali zaničevan kot hudodelec, odločajo druge, bistvenejše pritikline. Ena takih je dodelana 2D replika nogometnega igrišča, na katerem potekajo tekme. Taktične nastavitve je zdaj moč spreminjati (tudi) v realnem času, medtem ko so drsnike za dinamiko akcije na zelenici SiGamesovci letos premaknili s prefinjenim občutkom, česar rezultat je bolj življenjski tok srečanj. Navzven štrlečih novosti je še kar nekaj, začenši pri bazi klubov in igralcev. Med enainpetdesetimi ligami, med katerimi sta prvi slovenski, je s polno licenco končno francoska, vrača se nizozemska reprezentanca. Slikice z osebnimi portreti za zaposlene v klubih lige Premiership so izostale, je pa dobrodošel samodejni generator obličij za nove igralce, ki poskrbi celo za to, da se dotičnim poteze s staranjem spreminjajo. Menedžerski bog je kajpak v podrobnostih in teh je v drobovju menijev FM2008 preveč, da bi šla naštevat sleherno. Ampak recimo: pri nadzorovanju morale igralcev zdaj ločimo med mednarodno in klubsko; nov koledar z označenimi pomembnimi datumi je v veliko pomoč pri načrtovanju sezone; precej novosti je pri financah, koder imamo vpogled v klubske dohodke na dan tekme, investicije, sponzorstva ter prodajo sezonskih kart. Nasploh špil vneto skrbi, da trenerju dostavlja čim več sočnih informacij. Svoje tegobe nam morejo po sporočilih recimo zaupati ogorčeni predstavniki navijačev. Ples z mediji je takisto razvnet na mednarodni sceni, vendar bo amaterski psiholog ostal razočaran nad ponovnim mankom zares dodelanega sistema za sočno prigovarjanje fuzbalerjem pred tekmo, med njo in po njej. Blazne inovacije tu ni.



Največ užitka prinese grajenje kariere od skromnih začetkov.



V nulo izpiljen urnik treningov bistveno vpliva na razvoj mlajših fuzbalerjev.

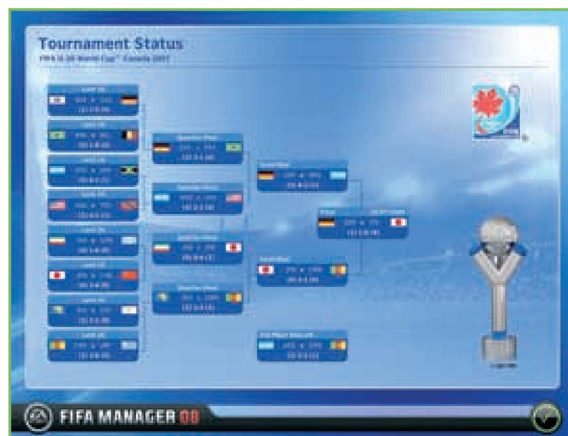


Če nam privzeta kožica ni povšeči, na spletu najdemo regiment takih in drugačnih amaterskih grafičnih dodatkov.

In tako spet smo tam. Ključna pitalica je pred nakupom letošnje inačice enaka kot vedno: je napredek v primerjavi z lanskim dovoljšen, da upraviči vnovično dieto denarnice? Sveži igralci izgovorov tako rekoč nimate. Večino zahtevnejših in – če smo pošteni – često dolgočasnih opravil (fanatično piljenje taktike, finančna plat) lahko mirne duše prepustite krdelu asistentov in uživate na vrtiljaku tedenskih srečanj, kjer šteje samo zmaga. Za stare mačke na drugi strani odgovor kljub vsem kvalitetam ni tako preprost. Novosti je na papirju nemalo, a udomačiš jih po sezoni ali dveh, nakar se zaveš, da takih, ki bi bistveno prevetrile zacementirane mehanike serije, ne mrgoli. Ampak ... Med godrnjanjem nad malenkostimi – življenje ti zagrenita hrošč ali dva, zvok ostaja osnoven, 3D vmesnik za spremljanje srečanj ne bi bil greh – že načrtuješ dvajset potez naprej in mrzlično iščeš naslednjega Ronaldinha (midva staviva na Giovinca!). Kot vedno, torej. Je že tako, da Football Managerja ne kupiš, zakaj on je tisti, ki te (pre)vzame. ***Case* 85**

FIFA Manager 08

Veste, kaj imata skupnega klasična Fifa in njen direktorski podmladek? To, da sta v zadnjih dveh letih mnogo računalniških nogometašev spreobrnila in jih uspela prepričati, da najbolj dodelan ter zajeban špil v panogi, se pravi Pro Evolution Soccer oziroma Football Manager, ni vedno najboljša, privzeta izbira. FIFA Manager 08 torej nadaljuje tradicijo naslova, ki mora zadovoljiti tako fanatične stratege kot nedeljske ljubitelje travnatih površin, zato se poslanstva loti skrajno globalno. Selekcija ter gnanje klubske oziroma državne enajsterice s kričanjem s trenerske klopi je le ena od nalog, med katerimi izbiramo ob kreaciji nove igre, saj lahko po želji tudi letos vlečemo za prav vse niti, ki se tičejo klubskega vodstva. Od oblikovanja stadiona, trenažnega centra in ustanavljanja mladinskih šol po svetu do ukvarjanja z navijači, mešetarjenja s sponzorji, določanja cen vstopnic, prodajne politike dresov in ostalih finančnih zadevščin. Odvisno pač od tega, kako globoko hočemo zabresti v ples številk in razne postranskosti. Brez slednjih bi bil FM-08 pol manj ljudski, kot je, in dasiravno je še vedno prisotnih preveč takih, ki so tu zaradi lepšega (izbiranje življenjskega partnerja, števila potomcev, kupovanje avtomobilov, oblek in nepremičnin ...), so nam druge, recimo obvladanje določenega tujega jezika, lahko v pomoč, ko trenerski stolček postane vroč in se moramo ozirati za novim. Predvsem pa te malenkosti ključno pripomorejo h gradnji občutka, da si menedžer z obrazom in osebnostjo, ne samo nek brezimnež z licenco.



Vzporedno s klubsko lahko grejemo tudi klopco državne reprezentance, ki je na dosegu enega samega klika.

Football Manager 2008, kar se tiče surovega števila klubov, ostaja nesporen kralj, toda FIFA Manager ob prisotnosti prvoligašev iz pomembnejših držav in drugo- ter tretjeligašev iz onih, ki v fuzbalu dejansko štetejo, ne zaostaja usodno. Itak se oddolži z nadmočno licenčno pokritostjo, ki skozi uradne logotipe, sveže portrete igralcev in slične originalnosti kar žari iz stilsko všečnih, grafično izredno bogatih zaslonov. To posebej velja za spremljanje tekem, ki potekajo v –



Nadgrajevanje štadiona spominja na igranje z lego kockami. Konkretni posegi v strukturo so prav prašičje dragi.

čuješ, konkurenca? – lični 3D srčiki. Ta modus so EAjevci prevetrili zlasti z vidika dinamičnosti in realističnega obnašanja igralcev na zelenici. Gušt pri gledanju srečanj je zdaj presenetljivo soroden tistemu, ki ga dobimo, če v Fifi ali Pro Evu zaprežemo računalnik proti abaku. Strateške nastavitve za ekipo in posameznike se na igrišču odražajo na opazno bolj viden način kot prej, čeprav do situacij, ko iz posadke na noben način ne uspemo izvleči želenih gest in premikov, prihaja relativno pogosto. To se godi kljub temu, da lahko posebej nastavljamo napadalno in obrambno fazo, možnost poprijetja za vajeti izbranega igralca pa ni v pomoč, saj ostaja preveč primitivna, a hkrati vsemogočna, ko zaobvladamo njene osnovne kontrole. Bolje je, da jo odmislimo in se poglobimo v nadaljnje novosti na drugih področjih. Spisek bistvenih sicer ni bibličen, so pa na primer občutno izboljšali trgovanje z žogobrcarji. Statistike neznanih tujih igralcev nam denimo ostanejo prikrite, dokler v deželo na izvidnico ne pošljemo skavta, špil pa nas tudi drugače zalaga z dosti več povratnimi informacijami kot lani. Bolj moramo biti pozorni na odzive svojih podložnikov, sicer se zgodi, da za nevšečnosti pod domačim pragom velikokrat izvemo v novicah, objavljenih v pristnih replikah resničnih časnikov tipa Corriere dello Sport in The Sun.



Po časnikih lahko brskamo za novicami z domače in tuje žogobrcarske scene. Postranskih informacij je obilo in na nas je, da se odločimo, kako globoko se bomo zatopili v fuzbalski cirkus.

FIFA Manager 08 torej naredi majhen korak v svojem vrtičku letnih izdaj, a primerno večjega v prometejski vlogi igre, ki mora menedžerski ogenj ponesti med množice malenkost manj resnih taktičarjev. Tudi take potrebujemo! ***Case* 83**

Championship Manager 2008

Ti nesrečni, nesrečni Championship Manager 2008. Nisi slaba igra – nasprotno, Eidosov oddelek Beautiful Game Stuidos se trudi in te zadnje čase vsako leto oblikuje v nekaj ne napačnega. A kaj, ko te konkurenca potem spremeni v zadevo, ki se zdi kot Inter v mednarodnih tekmovanjih ...

S konkurenti kajpak misliva na FIFA Manager, kajti Football Manager je v drugi, trdojedrni ligi. Ti si bolj na izi, čeprav je res, da ne veva, kaj potemtakem v tebi počne resnobno analizatorsko orodje ProZone, ki temelji na ustreznem softveru iz resničnosti (takem, ki je v rabi pri številnih svetovnih nogometnih moštvih). ProZone, ki so ga vpeljali lani, zdaj nudi izreden pregled tekem, s številnimi grafi, kupom podatkov in prispevki slehernega posameznika. A tako orodje bi bolj sodilo v FM, saj je tvoje srce, ChampMan, opazno enostavnejše. Direktorskih možnosti, ki bi se tikali vpliva na pridobivanje denarja, skoraj ni, že na začetku sezone pa lahko kot trener obkljukaš možnost Club Benefactor, ki ti nasuje toliko novcev, da si privoščiš odlične fuzbalerje. Če si izbereš količkaj solidno moštvo in odkriješ taktiko, ki deluje – kar se zgodi kmalu, če si vsaj nekaj stručkota – si že zmagal na večini tekem. Izziv prihaja od trdih pogojev, ki si jih zastaviš sam, se pravi igranje brez bogatega mecena in z res levim klubom. Pa še tedaj je treba manj študirati in poskušati, da akcije obrodijo sadove, kot v Fifi Managerju, da FM ne omenjava. Ogled tekme je v verziji 2008 ličnejši kot prej, z bogateje animiranimi figuricami, in z drsnikom, ki naposled omogoča elegantno spreminjanje hitrosti. Zlasti so fini ponovljeni posnetki, nogometaši pa celo ubogajo

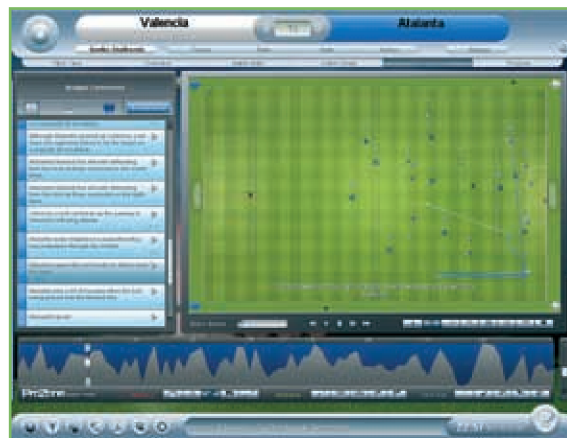


Pogled na tekmo je v nekaj letih močno napredoval. Še vedno pa prihaja do risankastih situacij.



Vsakemu nogometašu posebej je moč povedati, da je len ko fuks.

tisto, kar si jim naročil. Prenovljeni vmesnik je takisto lušten, dočim na sedemindvajset držav s pripadajočimi ligami leti standardna hvala. Toda druge 'izboljšave' so manj privlačne, denimo omejeno izbiranje besed, ki jih pred tekmo, med njo in po njej izrečeš ekipi ali posameznikom, kar hudo malo vpliva na situacijo. No, levji delež slabe volje na tvoj račun, CM2008, ne izvira iz tistega, kar je in je slabo, ampak iz onega, kar manjka. Sem sodijo direktorsko-cekinska plat; interakcija z mediji; slovenska liga; pošteno odkrivanje talentov; in taktična zahtevnost, ki bi požgečkala domišljijo tistih, ki hlepijo po orenk globini. Tudi izvedba je jako osnovna, saj ločljivost 1024 x 768 in nekaj navijanja med tekmo iz tebe težko naredita cukrček. Prav tako računanje izidov včasih nehumano traja in četudi je moč nadaljevati z igranjem, medtem ko matematika poteka v ozadju, slej ko prej naletiš na ozko grlo ter čakaš kot blesav. Kul je sicer, da lahko vzporedno igrajo štirje človeški trenerji, da lahko poleg kluba vodiš željeno reprezentanco in da igra nudi občutek hitrega napredovanja, saj je celo lahkotnejša konkurenca nagnjena k temu, da te pokoplje pod goro izbir ter statistik. A prekmalu se upehaš, Championship, in prepustiš žogo nasprotniku, da z njo neulovljivo oddrvi proti slačilnicam. Bo bolje ob letu osorej? ***Sneti* 71**



Orodje za analizo ProZone nudi količino podatkov, ki je za relativno preprosto ogrodje te igre dokaj zapretiravana.



At the heart of the image

Vzljubili boste hitre stvari.

8,1 MEGA PIKSLA

NAJMANJŠI NA SVETU IN NAJHITREJŠI**



Nikon
COOLPIX S510





Tri Nikonove tehnologije



Stabilizator slike



Odlični posnetki v samo 0,005 sekunde – z novim Nikonom COOLPIX S510. V elegantnem kovinskem ohišju se skriva izredno zmogljiv objektiv NIKKOR s stabilizatorjem slike, na katerega se lahko vedno zanesete. In ker vemo, kako dragocen je čas, se Nikon COOLPIX S510 vključi v samo 0,7 sekunde. Na voljo v srebrni, črni in rožnati barvi. **Nikon COOLPIX S510. Najhitrejši na svetu.**

EXPEED

www.nikon.si

ŠTEVILKA ZVERI

Številka zveri kakopak ni 666, ampak tri – to pa zato, ker je Guitar Hero s trojko naposled prispel tudi na računalnike. Sneti si nadene lasuljo in klobuk ter gre divje brenkat.



Začnimo pri Led Zeppelinih, ee, Homeri. Kaj Guitar Hero je, po vsej tej fami in naslovu naše igre leta 2006 čivkajo vrabci: to je simulacija igranja kitarskih rockerskih komadov, v kateri običajni igrator praviloma nadomesti zmanjšana, plastična kitarica. Ta ima na vratu pet velikih, različno obarvanih gumbov, ki jih pritiskaš tako, kot bi prijemal za strune resnične kitare, na njenem telesu pa sta stikalce (strum bar), ki ga premikaš gor ali dol, kot bi brenkal, in ročica za tremolo – vibriranje tona (whammy bar). V igri po zaslonu od zgoraj navzdol hitreje ali počasneje, odvisno od izbrane težavnosti, teče širok trak, po katerem so razporejene točke, obarvane enako kot knofi na kitarici. Tvoja naloga je, da stisneš pravi gumb in udariš po brenkalu, ko točka prispe do spodnjega dela ekrana. Če ti uspe, dobiš točke ter slišiš pravilen zvok, sicer pik ne dobiš, čuješ patetično škripanje in od jeznega obiskovalca dobiš v glavo steklenico piva. Okej, to ne, te pa folk, pred katerim nastopaš, v primeru bednega žaganja izžvižga. Da se to ne zgodi, si lahko pomagaš z zvezdniško močjo. Dobiš jo, če pravilno odigraš sekvence posebej označenih točk, nakar jo izkoristiš tako, da kitaro postaviš pokonci, kot si gotovo že videl v kakem videu Whitesnakov. Tedaj je rulj ekstra navdušen in tvoja slava se popravi, tako da lahko nadaljuješ z godbo.

Tako se igra Guitar Hero. Sliši se pomilovanja vredno in kilometre daleč od odrske akcije, kakršne so deležni zaresni velikani rocka. Zlasti če koga, ki to počne, samo opazuješ. Tedaj se ti more plastik-fantastik klikotanje gumbovja zdeti katastrofalno okorno, folk, ki to počne, pa pritegnjen. Mar bi se učil prave balalajke, se pridušaš in jih brcaš na avtobus za kamnolom. Jasno je, da je resnična kitara bolj zapletena; jasno, da v slogu karaok nimaš trohice ustvarjalne svobode, da bi pesem spreminjal po svoje; in jasno, da dejansko še vedno znaš en drek. Brez vseh teh silnih aparatur ti ob tabornem ognju ne bi uspelo odigrati niti Kuža pazi, kar je pravzaprav neskončno žalostno. A plastična kitara je le most, ki ti omogoči, da stopiš v krajino rockovske domišljije. Ko v pravem trenutku primeš zahtevane gumbe in žokneš brenkalo, da se oglasi zvok, si ti tisti, ki dela glasbo. Tako na nivoju easy že po nekaj minutah goslaš komad, za katerega bi moral v resničnosti vaditi pol leta, ob spremljavi benda, petju in navijanju množice pa se počutiš, kot da štikl resnično izvajaš. Kot da živiš videospot in okušaš življenje rockovskega zvezdnika, jadrajočega na koktejlu adrenalina, alkohola in pizdnega soka. V ta namen ti ni treba spreminjati načina življenja, iskati basista, ki nenehno zamuja na vaje, in se vlačiti po pajzlih, kjer te skini obmetavajo s fecesom. Nak: lahko si docela normalen dijak, študent, uslužbenec ali foter, ki zvečer v dnevni sobi za nekaj minut (ali ur) spodi resničnost in postane rockovsko božanstvo. Iz taistega razloga je igranje z joypadom ali tipkovnico in miško, ki je takisto mogoče, le bled posnetek onega s kitaro. Kitarist pač mora imeti kitaro, sicer ni kitarist, in če je ne držiš v rokah ter ne premikaš prstov po njej, gre po gobe tri četrt vzdušja.



Tovrstna g33kica je moker sen vsakega igričarja. Mi smo si omislili enako razumevajoče in odbite. Vi?

Dotični občutek vsaj toliko kot plastično brenkalo spodbuja način, kako po traku uletavajo točke. Te namreč odrejajo, kako natanko boš premikal prste po gumbih in gonil navidezno trzalico. Njihova prva odlika v vseh Guitar Herih je, da spodbujajo občutek, da res kitariziraš, druga pa, da naraščajoča zapletenost skozi štiri težavnostne stopnje (easy, medium, hard, expert) zahteva vse več vadbe. Ne pravijo zaman, da se izvedenost na expert primerja z igranjem prave kitare. Na easy simboli uletavajo počasi, posamič in le



Banda iz South Parka se je pred kratkim (S11 E13) lotila Guitar Hera v epizodi Guitar Queer-o. A čeprav del ni tako genialen kot od WoW, ima dosti zrn modrosti. Ter dreka.

v prvih treh barvah. Pri kasnejših komadih so na vrsti prvi akordi, torej držanje več gumbov (strun) skupaj. Na medium pridejo na vrsto četrti gumb in tehniki hammer-on ter pull-off. Dotični omogočata, da bližnje zvoke odigraš brez vmesnega brenkanja, samo s hitrimi zaporednimi pritiski na gumbe. Ob tem brzina traku kajpak naraste. Hard prinese peti gumb, zapletena sosledja posameznih not, kompleksne akorde (trije knofi skupaj) in zdaj taka, zdaj drugačna izmenjavanja teh elementov, ki se na expert zlijejo v zajebanost najvišjega razreda. Da tam odigraš kako brzinsko kitarsko epopejo, je treba nemalo vaje in talenta, in tu se GH najbolj naveže na resničnost. Logično nadaljevanje po vsem tem garanju je pač resnična kitara!

Here I am, rock you like a total geek

Guitar Hero 3: Legends of Rock kot že četrti v seriji – vmes je bil Rocks the 80s – na videz ni nič drugačen od konzolastičnih predhodnic, ki smo jih obdelali v Jokerjih 157, 161 in 169. (Vse članke najdete na stranki, vpišite iskalni niz 'guitar hero'). Način igranja je enak, saj tako kot v ostalih po zaslonu šiba trak z barvitimi točkami, v ozadju pa šopajo učinki in opletajo barviti poligonski liki, ki jih ob strmenju v note komajda opaziš. V osnovnem kariernem načinu so komadi razdeljeni na sklope petih, od katerih jih je treba določeno število premagati, da napreduješ na naslednjega, ki ga odsviraš na drugačnem odru kot prej. Vse po starem, torej?

Nak. Razvijalci Neversoft, ki so franšizo prejeli od izvirnih avtorjev Harmonix (ti so šli delat Rock Band), so najprej spolirali podobo. V stripovskem slogu, ki spomni na Penny Arcade, so izdelali metalski uvod in pol ducata kratkih, a zabavnih vmesnih sekvenc, ki prvič v seriji oblikujejo zgodbo. Ta se tiče novopečenega benda, ki podpiše pogodbo s producentom, ne vedoč, da gre za hudiča, ki bo zahteval njihove duše. Klasičen zapletek, ki ga izvedba naredi zanimivega. Prav tako so obdelali prizorišča, ki sijejo zaradi visoke ločljivosti, velike pisanosti, grafično izpopolnjenih glasbenikov ter obilice dogajanja. Vidi se, da je GH3 v prvi vrsti nastajal za konzole trenutne (xbox 360, PS3) namesto prejšnje generacije (PS2). Atmosfero zabeli občutek za rockovsko zajebancijo, ki je seriji lasten od vsega začetka. Tako med nalaganjem čitaš hecne nasvete in izjave glede življenja rockerjev v slogu “Jaz sem bobnar, ni mi treba vedeti, kaj se dogaja”, šundraš pa recimo v zaporu, kjer se zapornikom na koncu tako strga, da mednje leti solzivec, ter zlodju v peklu, kar je vsaj tako dobro kot zaključek Guitar Hera 2 v Stonehengu. Pravo veselje je opazovati lepo animirane kitariste in pevce, množtvo svetlobnih učinkov, ki obkrožajo akcijo, ter vzdušne kote kamere, med njimi AC/DC-jevskega s konca vratu kitare. Ne da imaš od tega kot igralec kaj dosti, saj napeto spremljaš trak z notami, je pa vseeno silovito. Ni kaj, Legends of Rock je cukrček za oko.

Za uho je pak strup, seveda v dobrem smislu. Res je, da ni mnogih bendov, ki bi si jih bolj razgledan rocker/metalec zaželel, in da imamo



PS2 dobi tale brezžičen Kramerjev model. Če imaš MS wireless receiver, lahko na računalu bojda uporabiš brezrepni les paul za xbox 360.

the Jungle), in Living Colour (Cult of Personality), glavo ob zid pa ti pribijejo Ragi z Bulls on Parade, Disturbed s Stricken, Slayer z Raining Blood, Maidni z Number of the Beast ter, jasno, Metallica z One. Nabor dodatnih komadov, ki jih v karieri za novce, zaslužene z dobrim igranjem, odkleneš v trgovini, je zdaj manj alternativen, kar je kljub odsotnosti patronov v slogu kultnega Throgdorja dobro. Tu se skrivajo Lacuna Coil (Closer), Toten Hosen (Hier Kommt Alex) in Take This Life (In Flames), medtem ko vse skupaj zabeli mačjecvilni Through the Fire and Flames frpjskega benda Dragonforce. Z vrha Triglava velja zatuliti, da ni dosti komadov coverjev, torej neoriginalnih izvedb v režiji druge skupine, kot je bilo v prejšnjih GHjih, saj so Activision pljunili orenk cekin za izvirnike. S tem je ena ključnih pomanjkljivosti serije v trojki odpravljena.

Skupaj je pesmi 76, kar je orenk nabor. Kajpak lep delež bendov, ki bi si jih rockerji in metalci želeli, manjka, na čelu z AC/DC. A po drugi strani je čisti trans občutek, ko na lastno pest, četudi s plastično kitarico in z zlato ribico za fizično občinstvo, odigraš One ali kak podoben sebi ljub štiklc. Verzija za PC bo zelo verjetno podlegla moderjem in ne gre dvomiti, da bomo kmalu ugledali doma narejene pesmice. Le o njih kvaliteti se velja spraševati.

I can't remember anything



Tom Morello iz RATM je eden od šefov. On in Slash sta komada napisala sama, dočim zaključni boj črpa iz Devil Went Down to Georgia (Charlie Daniels Band). Kot pevec se pojavi Brett Michaels iz Poison.

Ko so najavili, da bodo Guitar Hero prevzeli Neversoft, očetje Tonyja Hawka, se je skupnost ustrašila, da igranje ne bo več tako sublimno. Nemalo občutka pri godbi je namreč odvisnega od tega, kako so postavljene barvite točkice. No, bojazen je bila odveč, saj se pesmi v GH3 igrajo vrhunsko. Delno je to zasluga tega, kako so 'note' fizično postavljene, delno pa rahlo predrugačenih hammer-onov ter pull-offov. Pri obeh tehnikah zdaj mine več časa do naslednje točke, ki jo sprožiš, ne da bi ti bilo treba zabrenkati, kar omogoči več dela s prsti na vratu kitarice in je ključno za določene pesmi, recimo ali-ensko hitri uvod v Through the Fire and Flames. Sprememba je majhna, a sublimna in opazna: nižje težavnosti so zdaj bolj dostopne začetnikom, avtorji pa so lahko vdelali komade, ki večinoma temeljijo na delu s prsti na vratu, kot je omenjeni Fire and Flames.

Je pa zato res, da je trojka najtežja v seriji. Preskok z medium na hard je kljub povečanemu vmesnemu času pri hammer-onih in pull-offih zahtevnejši kot kdajkoli, s hard na expert pa hardcorovski. Kdor jeans navideznega kitarskega heroja oblači šele zdaj, na peceju, lahko pričakuje, da se bo potem, ko bo opravil z medium, na hard vsled brzinskih menjav dvojnih in trojnih akordov ter brutalnih solaž samo s prsti na



Kot je v navadi, začetnika v godbo vpeljejo prijazne stripovske učne urice. Mimogrede, takale je kitara x-plorer v verziji za PC.

izkušeni Heroji rahlo polne kufre Black Sabbathov. Po drugi strani pa je namešan posrečen miks, ki niha med rockom in metalom, pobira iz dosti časovnih obdobij in se izkaže za najbolj raznoliko med GHji. Na bolj umirjeni strani so Pat Benatar – Hit Me with Your Best Shot, Heart – Barracuda, Santana – Black Magic Woman in Stonesi – Paint it Black, vmes muzicirajo Pearl Jam (Even Flow), Smashingi (Cherub Rock), Gunsi (Welcome to

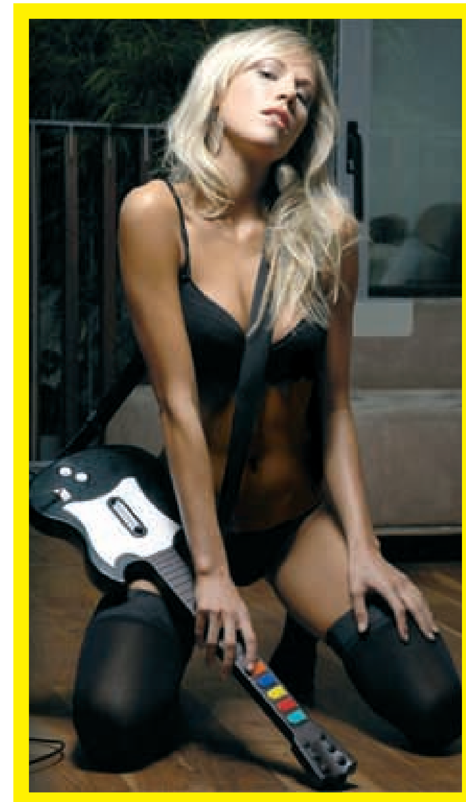


Z uspehi služiš denar, ki ga nato zapravljaš v trgovini. Temeljnim likom je moč priključiti nove, kupiti drugačne kitare in jih okrasiti ter odkleniti kup robe, od videov do novih pesmi.

vratu zataknil za lepo število ur. Sploh ko se bo v ključnih trenutkih kariere pomeril s tremi šefi: To so Tom Morello iz RATM, Slash iz Gunsev in producent Lou. Na odru se v neposredni glasbeniški bitki (pomnite film Crossroads ali nemara 8 Mile?) znajdeta oba, tvoj lik in šef, ki ga je treba premagati. Eden in drugi izmenično igrata kose kitarsko virtuoznih komadov in nato v velikem finalu spravita množico v delirij. Ker gre za mojstre strun, je utopično pričakovati, da se bodo sesuli sami, zato jim moraš pri tem 'pomagati'. Namesto star powerja v teh bitkah dobivaš druge posebne moči, ki nasprotniku strgajo struno (hitro jo mora drezati, da jo popravi), mu začasno povečajo težavnost ali povzročijo, da mu note začno utripati. Raba specialk v pravem trenutku je ključnega pomena za uspeh, medtem pa je treba še pravilno gosti. Res dobro, da je vdelan način practice, ki omogoča vadbo celih komadov ali njihovih posameznih delov na različnih hitrostih. Na tipkovnici ali joypadu se zafrknjenost ne občuti toliko, a Smolar se spremeni v Noctiferio, ko moraš upoštevati raznotere kitarske tehnike na plastični repliki pravega žagala. Čitaj Retrov mojstrovalni okvir!



Na sredini je trak z 'notami', desno vodnjak za star power, levo točke in množilnik pik. Več zaporednih not kot zadeneš, višji je množilnik in boljši je rezultat. V star powerju pride do x8.



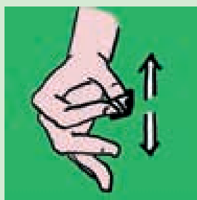
Ja ja, kitara je tastara, lastnica je pa tamlada. Slika je kajpak na mestu, saj je eden od temeljev rock-'n'rolla seks. Čist, živalski, nebrzdan seks. Mmm.

Če te morda računalo ne nauči kozjih molitvic, te bodo v internetnem modusu streznili navidezni kitaristi z vseh koncev sveta. Je že kul, da lahko prilagojeno kariero opravljaš v sodelovalnem načinu na eni mašini (ker dva za eno tipkovnico ne moreta rockati, naj

ANARCHY IN THE ARM

Da bi si čim laže pribrenkali status vrhunskega navideznega kitarista, je Retro za vas sestavil priročni vodič po pasteh barvnih tipk. Zdaj ste lahko vsi popoldanski satrianiji!

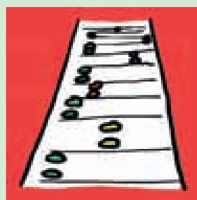
Izmenično trzanje



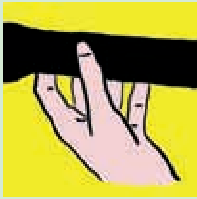
Na easy in medium se da preživeti s stalnim pritiskanjem po strum baru s palcem, ker je za začetek najlažje, saj je gib vedno enak. Vendar ta tehnika ni najboljša popotnica za hitra zaporedja na višjih težavnostih, zato je najbolje takoj od začetka prijeti stikalce med palec in kazalec kot pravo trzalico ter vsako noto izmenično zaigrati s premikom enkrat gor, drugič dol. Tako je nujnega pol manj premikanja, čeprav spočetka terja več privajanja.

Solaže z nespremenljivo noto

Komadi, kot so Misirlou iz GH2 in sveži Through the Fire and Flames, vsebujejo dele, kjer se ena nota vedno ponavlja. Ker vmesne noro poskakujejo levo in desno, se ti prsti takoj zavozlajo, če želiš na običajen način odigrati 1-3-1-4-1-2-1-3-1-4-1 ... (1 je tu skrajna zgornja tipka na kitari, torej zelena, nakar si sledijo v zaporedju.) Tu te reši posnemanje prave kitare. Če držiš dva gumba hkrati, špil upošteva, da bi bila struna napeta do višjega freta (= gumba), in oglasi se le ta ton. Zato gornjo sekvenco z novim znanjem odigraš tako, da kazalec ves čas počiva na zelenem gumbu, z ostalimi pa veliko bolj umirjeno razturiš solažo.



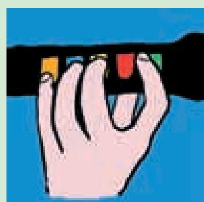
Drža roke



Ko prvič zgrabiš kitaro, ti je najbolj udobno, da ti vrat počiva na dlani. Napaka. S tako držo je razpon med kazalcem in mezincem ubog, hitro prehajanje med spodnjo (prsti na gumbih 1 do 4) in zgornjo (2 do 5) držo rok pa vodi k napakam. Pravilno je, da zadnjo stran vratu nasloniš na palec, ki je načeloma postavljen na razdaljo med sredincem in prstancem. Če nisi ravno pri najtežjih delih, je palec lahko tudi sproščeno za zelenim fretom, le dlan naj bo odmaknjena od vratu, saj s tem prsti ležijo bolj pravokotno na vrat. To je nujen poseg za višje težavnosti in omogoča naslednji namig!

Prehod iz nizkega v visok akord

Če akordu 1 + 3 (zelen in rumen gumb hkrati) hitro sledi 3 + 5 ali 4 + 5, bi za prvega moral imeti roko v spodnjem položaju, za doseg petice pa hitro preskočiti navzgor. Če upoštevaš pravilno držo roke, se tega rešiš tako, da imaš roko ves čas v višji poziciji (mezinec na oranžnem knofu), kazalec pa z rdeče dvojke stegneš na enko. Tako hkrati pokrivaš gumbe 1, 3, 4 in 5, kar ti omogoča hitre prehode brez premikanja roke.



Ostalo

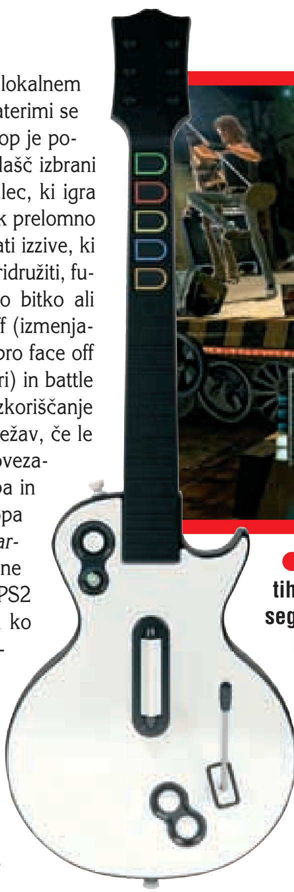
Vaja v načinu practice je samoumevna. Hard in expert sprva izgledata nemogoča, a se sčasoma, če nisi obupavajoče sorte, na tempo privadiš, dokler se ti naposled medium ne zazdi kratkomalo smešen. Če nisi ravno brez življenja, da bi hotel povsod imeti pet zvezdic, ti za prebijanje do konca pomaga tudi strateška raba star powerja. Ob rabi zvezdniške moči ti že nekaj pravih odigranih not merilnik rocka dvigne v zeleno, kar je super za goljufanje mimo kakih nemogočih solaž, ko bi bil sicer takoj v rdečem območju.



Važna je tudi perfektna kalibracija. Če sumiš, da zvok ne klapa s trenutkom, ko bi moral glede na zaslon zatresti strune (najbolj je to očitno pri vaji na najpočasnejši hitrosti), izmeri zamik v nastavitvah. Ko sem še v GH2 na novem LCDju po veliko neuspešnega drkanja zadnjih petih komadov na expert odpravil to cako (jebenih 70 ms), je šlo do Free Birda brez problema.

Za konec: kupi si pravo kitaro. Starter packi so presenetljivo poceni in za začetno žaganje več kot primerni. Le zavedaj se, da boš za resnično odigranje kakega komada iz GH potreboval vsaj toliko časa, kot bi ga za dosego petih zvezdic na expert pri stoodstotni natančnosti. Ampak bodo potem go-go dancerke padale zares, ne da se ti zvirajo samo po ekranu.

ima eden joypad ali kitaro) in da se v lokalnem multiplayerju meriš proti kolegom, s katerimi se zberete na večeru viskija & hrupa. Co-op je posebej lušten, ker so komadi v njem nalašč izbrani tako, da imata nekaj od njih tako igralec, ki igra solo kitaro, kot oni, ki špila bas. Ampak prelomno je nalinijstvo. Tu je mogoče pregledovati izzive, ki so jih odprli izziva željni heroji, se jim pridružiti, furati sezname prijateljev, ustvariti svojo bitko ali skočiti v hiter match. Načini so face off (izmenjavanje med deli komada v solo kitari), pro face off (oba odigrata poln komad na solo kitari) in battle (enako kot spopad s šefi, se pravi izkoriščanje nabora specialk). Spletnost teče brez težav, če le imata sodelujoča vsaj malo solidno povezavo. Škoda pa, da ni nalinijskega co-opa in da lastniki verzije za PC nimajo dostopa ne do registracije na strani *www.guitarhero.com*, ki spremlja tvoj napredek, ne do ekstra komadov. Xbox 360 in PS3 (PS2 nima internetne povezljivosti, medtem ko si jo wii lasti, vendar ne bo imel dodatnih pesmi) sta skozi svoji spletni štacuni že deležna plačljivih paketov, kot sta Foo Fighters Pack in Velvet Underground Pack s po tremi pesmimi v vsakem, ter darilc, kot je tema iz Hala v izvedbi Steva Vaija. Na peceju, enako kot na wiiju, ni nič od tega in brž da nikdar ne bo. Nadalje je kupec računalniške verzije prikrajšan za odlično novo kitaro gibson les paul, ki jo imajo XB360, PS3 in wii (playstation 2 ima solidno kramerco), saj dobi stari beli model gibson x-plorer, ki je spremljal Guitar Hero 2 za xbox 360. Daleč od tega, da bi bil ta slab, vendar je ožičen in trši za igranje, medtem ko so novinke brezžične in imajo mehkejše gumbe in stikalce za brenk, povrhu pa še snemljiv vrat ter prednjo ploščo. Bolj mehko knofovje naredi izvajanje novih komadov lažje. Pa še to je, da ima inačica za PC nekaj problemov z izvedbo, saj se zna včasih zatakniti celo na najmočnejših mašinah, kar te vrže iz ravnotežja. Nižanje ločljivosti in podobno ne pomaga. Na konzolah tega seveda ni.



Verzija za wii ima v kitari prostor za daljinec, ki jo potem trese in spušča zvoke. Škoda le, da je zvok v tej inačici mono (!). Kitara za PS3 ne vključi konzole.

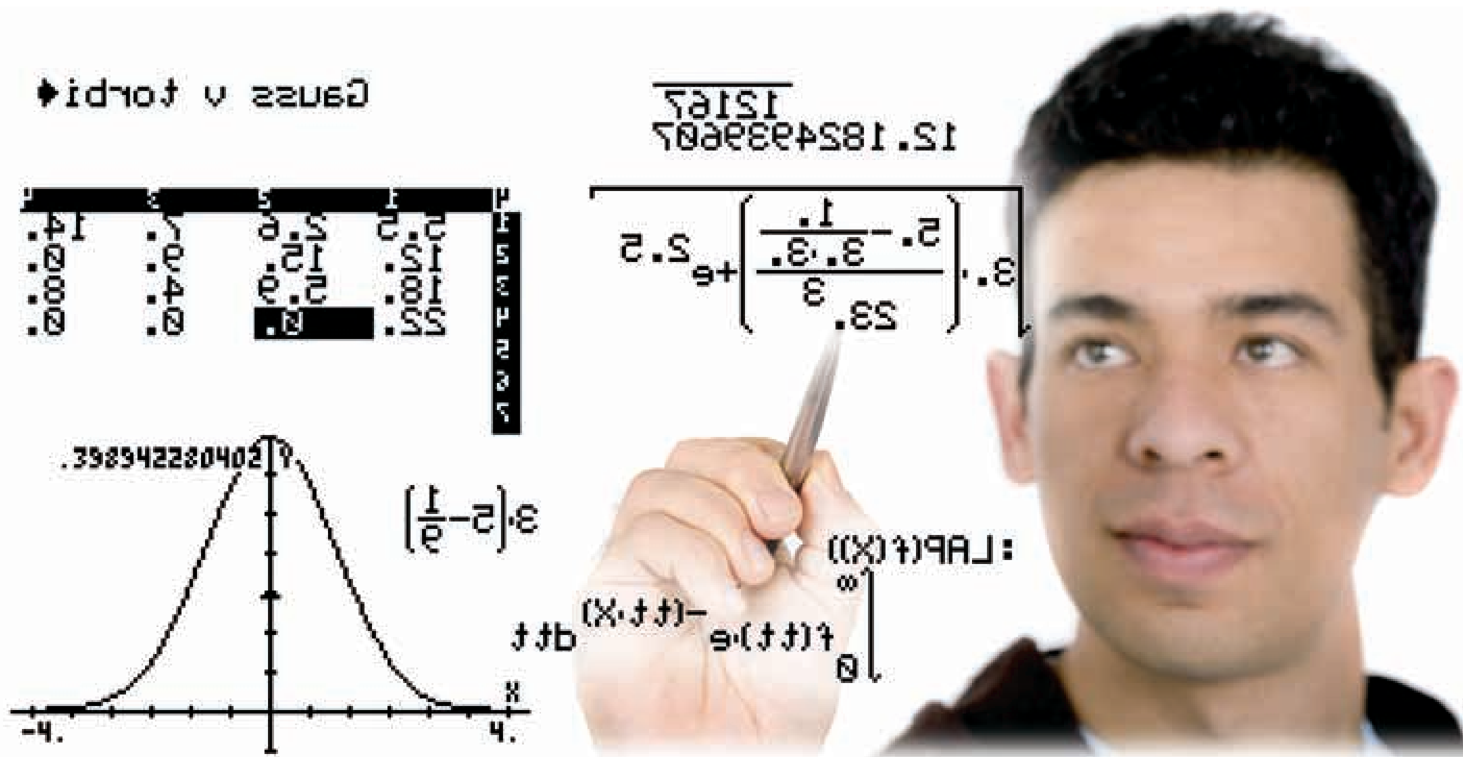


Kariera šteje 42 komadov v osmih razdelkih na štirih težavnostih. Na odru stoji ves bend, izbiraš pa lahko le solo kitarista (nabor sega od japonskih šolark do vikinškega boga rocka). Cena paketa igre s kitaro je okrog 80 evrov. Drago? Kakor vzameš.

My name is Brenko Žagar

Če imaš na izbiro verzijo za PC in tisto za xbox 360, playstation 3 oziroma wii (PS2 je grša in brez spletnosti, čeprav še vedno priporočljiva, ako si lastiš samo dotični sistem), bi se moj nasvet glasil, da vzemi konzolastično. Razen seveda, če si se serije naveličal in čakaš na Rock Band, ki čez nekaj mesecev prinaša igranje bobnov in petje (bil naj bi edino manj hardcore). Drži, da bo računalniški Legends of Rock skoraj gotovo obogatila moderska vsebina, toda kitara les paul je nadmočna x-plorerci, dolpobirabilna vsebina za xbox 360 in PS3 je kljub plačljivosti majka in že najmanjši zatik na abaku ti lahko uniči koncentracijo. Največji razlog pa je prirejenost dnevni sobi. Guitar Hero je igra, ki zaživi, ko jo kitarsko nabijaš na zadosti prostora pred velikim televizorjem, sploh če imaš na kavču družbo, ne da se stiskaš pred monitorjem v čumnati. Toda če si lastnik samo računala in sanjaš o tem, kako bi na lastno pest godel rockovske komade, je GH3 nekaj najhudejšega, kar se ti lahko zgodi. Seveda ne s tipkovnico ali joypadom v piratski verziji kot tvoj bedni sosed, marveč s kitaro v rokah, s poštenim ozvočenjem in z blazinami na stenah, da čupanje ne bo pustilo resnih posledic na lobanji. Drži sicer, da so Neversoft od prej skopirali formulo linearnega napredovanja v kampanji, kjer moraš vedno znova uspešno preigrati določeno število komadov, da dobiš dodatnega in nato napreduješ na naslednji sklop. Zelenci bodo ta stari način takoj sprejeli, stari mački pa bodo vsaj malo godrnjali. In še nekaj drugih težav je, od neobstoja spletnega co-opa čez prepad med medium in hard do dejstva, da Rock Band obljublja revolucijo, dočim je tole zložna, varna evolucija. A vseeno je Guitar Hero 3 odličen špil, ki je lahko v pravih pogojih tvoje čisto zasebno Stopnišče do nebes.

Guitar Hero končno za PC! ✔ vrhunski občutek pri navideznem brenkanju ✔ nemalo novosti in nalinijska funkcionalnost ✔ odlična zbirka komadov z malo coverji ✔ računalniška verzija ima kitaro iz Guitar Hera 2 in par drugih težav ✖ hud preskok med medium in hard ✖ brez spletnega co-opa ✖ kariero bi se dalo izpopolniti in vdelati še kakega šefa ✖ ni Rock Band ✖



Aggressor dobi v kremplje zadnje krike mode grafičnih kalkulatorjev. Odtihmal mora preostali JCT nenehno trpeti matematične vice.

Svojčas je imel v prvem letniku gimnazije / srednje šole vsakdo vsaj enega pozerja z mega znanstvenim kalkulatorjem. Sicer je poznal delovanje le nekje četrtine tipk, a to je bilo drugotnega pomena, saj je mrcina že s svojo zapletenostjo in velikostjo zbujala strahospoštovanje. Če si z njo koga kresnil po buči, je šel direkt na urgenco. Na faksu je bila podobna zgodba z grafičnimi kalkulatorji – tistimi z velikimi zasloni, ki znajo risati grafe funkcij. Ne le, da si jih uboga študentarija še danes težko privošči, ampak so na mnogih izpitih tako ali tako prepovedani. Zato si bil v mojih časih instantno car, če si ga že v prvem letniku potegnil iz žepa, erm, nahrbtnika. Dandanes so kolosi te vrste vedno bolj razširjeni. Posebej to velja za Čezlužje, dočim smo mi ena redkih držav, kjer kalkulatorjev z zmožnostjo risanja grafov ni dovoljeno uporabljati na maturitetnem preizkusu.

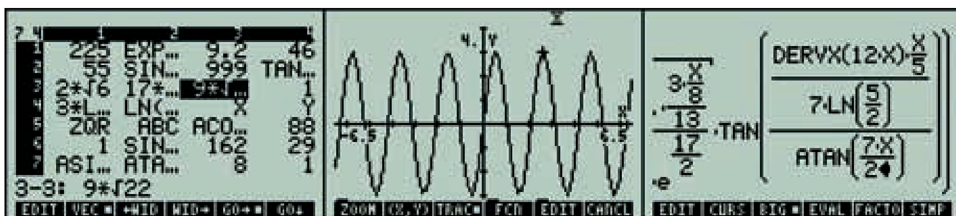
Polaganje grafičnih kalkulatorjev v roke malčkov je posledica reformističnih gibanj v ameriškem šolstvu, ki skušajo dokazati, da uporaba teh gizmov vpliva na učni uspeh. Za to naj bi bila zaslužna boljša vizualizacija na večjem zaslonu in občutek lastništva nad znanjem, ki ga učenec razvije zaradi uporabe močnega orodja. (Moj x^2 je boljši od tvojega!) Kolikšno vlogo ima sproščevalno igranje tetrisa na njih, žal ne preiskujejo. Zato je smiselno, da se s teh napravic odgrne tančico fame in se jih razkrije v vsej njihovi plastični goloti.

Male skrivnosti velikih digitronov

A začeti je treba drugje – pri navadnih znanstvenih kalkulatorjih. Ti so po definiciji naprave za pomoč pri reševanju strokovnih problemov, kar v praksi pomeni sposobnost preračunavanje kotnih, logaritemskih in podobnih funkcij, ki plus, minus ter krat spravijo v zadrego. Vem, da svojih ne poznate toliko, kot bi se spodobilo; ko sem na začetku gimnazije kupil Sharpov EL-546L (Advanced DAL Twin Power ... 2 Turbo Deluxe), ga tudi nisem. Barvite grabljice na tipkah so intrigantne, toda kaj več od stiskanja logaritmov in sinusov nismo nikoli potrebovali. Večina modernih naprav za okoli 25 evrov pa je sposobna mnogo več, če le preletimo kazalo navodil. Ja, tistih, ki ste jih porabili za kurjavo. Če na tipkovnici najdete karkoli v stilu CPLX, zna vaša mašina preračunavati kompleksna števila, kar pride nadvse prav pri njih množenju, deljenju ter pretvarjanju v polarni zapis in obratno. VLE, SOLVE in podobno pomeni sposobnost reševanja linearnih enačb in / ali sistemov linearnih enačb. Res dosti kalkulatorjev pomni zalogo statističnih funkcij (STAT), od linearne do logaritemske regresije, kar bodo znali ceniti srednješolci ekonomskih šol ter študentje tistih družboslovnih smeri, ki imajo to 'sre-

DAL IN RPN

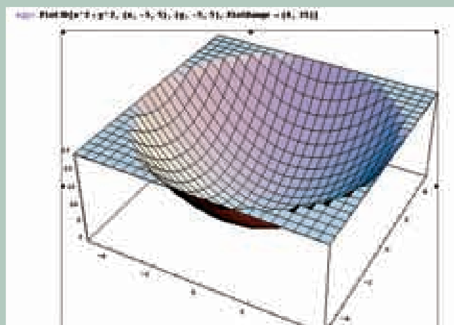
Pred dvema številkama je Quattro že opisal razliko med vsakomur znanim direktnim algebrajskim (DAL – direct algebraic logic) vnosom in obratno poljsko notacijo (RPN – reverse polish notation). Sistem je leta 1920 začrtal poljski matematik Jan Lukasiewicz. Drugi oznaki sta infiksna (DAL) in postfiksna notacija – definicija RPN je namreč, da operator vedno pišemo za operandi. Namesto 1, +, 1, =, bi tako pisali 1, enter, 1, +. Enter spravi operand v 'stack' – pomnilniško enoto, kjer čaka, da jo začopati operator. Tako nam ni treba pisati oklepajev, ker denimo nekega zapletenega izraza ne vnesemo od leve proti desni, temveč 'od znotraj ven'. Pred desetletji, ko so bila izpisna mesta in pomnilnik dragocena reč, drugače kot z njim nekaterih izrazov ni bilo mogoče računati, ne da bi z vmesnimi rezultati popisali še list papirja. Danes ima DAL na voljo napredne urejevalnike enačb (že na poceni napravah) in sta si oba pristopa po golih računskih sposobnostih podobna. Znalci pa vseeno ugotavljajo, da se po zaobvladanju RPNja z njim da mnogo reči postoriti z manj pritiski tipk kot z DALom.



Ekrančki imajo na prvi pogled uborne ločljivosti, ki so celo nižje od tistih na najnovejših mobilnikih. Toda dokler ne gre za prostorske krivulje, je čitljivost povsem zadovoljiva. Računalničarjem, ki smo razvajeni z mišmi, utegne iti bolj na jetra vnašanje samo s tipkovnico. A tudi tega se da hitro navaditi.

MALE IN VELIKE ALTERNATIVE

Poglavitno vprašanje za znalce je kakopak, ali se splača pljuniti relativno veliko denarcev za zmogljiv kalkulator, če slednji niso edini močni računski pripomočki. Konkurenco imajo namreč v programju za namizne in žepne računalnike. Pri primerjavi s težkokategorniki tipa Mathematica in Maple so seveda ključne prednosti kalkulatorjev prenosnost, majhnost in tišina. Pa že tu sem privzel, da imate dostop do Mathematice, saj v nasprotnem samo zanjo odštejete ceno ene tu omenjenih naprav. Po drugi



strani je vnašanje z veliko tipkovnico mnogo hitrejše, predvsem pa je kvaliteta grafik neprimerljiva. Pocket PCji so zato bližji tekmec in imajo vsaj en dober program: Math Tablet. Zadeva je naravnost imenitna, ima večino zmožnosti boljših kalkulatorjev plus jasnejše risbice zaradi boljših zaslonov. Ne zmore pa simbolnega računanja in vnašanje skozi zaslonček je zaradi majhnih 'tipk' počasnejše. Ako žepni računalnik že posedujete in vas manko CASa ne moti, je okoli 15 evrov za Math Tablet kraja. Sicer pa se zedinite, če boste z napravo počeli še kaj drugega, saj sta profesionalna podpora in robustnost kalkulatorjev neprecenljivi. Možnost so tudi emulatorji kalkulatorjev za Pocket PCje.

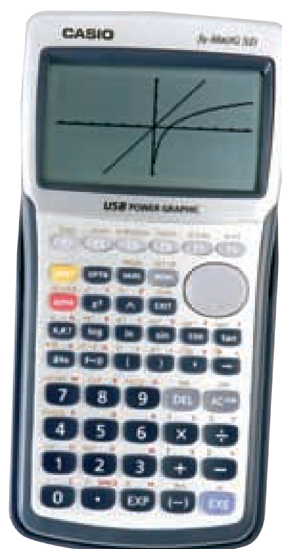
čo', da se bodo ukvarjali z matematiko, hihi. Celo za osnovnošolce se najde kakšna malo skrita funkcija, na primer hitro pretvarjanje iz decimalk v ulomek. Za par deset evrov več pa že dobite enostavnejše grafične kalkulatorje.

Mini digitalni svinčnik

Prva dobra lastnost grafičnega zaslona je, da gre nanj več številk. Ne se smejat – predstavljajte si, da imate lahko na zaslonu ves zapleten račun. Če ta izvrže sumljiv rezultat, z le nekaj pritiski spremenite ključne parametre v njem. Nič več dvojnih ulomkov, stisnjenih v eno vrstico – tu imate vse pred seboj v podobni obliki kot na papirju. To seveda omogoča tudi verodostojni prikaz matrik ali dejanski znak za integral in ne nekega skropucala, fuj in fej.
In potem so tu kajpada grafi. Že srednješolcem je dano, da se soočijo z vso lepoto načrtovanja funkcij, zaradi česar vedo, kaj pomeni pravilno določanje ničel, ekstremov ter asimptot. No, tu vse ukvarjanje z računanjem odvodov, limit ter deljenjem polinomov nadomesti nekaj pritiskov in graf funkcije je pred vami. S to sliko je nadalje moč početi čuda reči. Naprednejše naprave omogočajo 'sprehajanje' po grafu, kjer rečete dober dan temu ali onemu presečišču in močno približate sumljivo točko, kjer denimo graf pride zelo blizu osi, ampak se naposled vendarle ne poonegavi z njo. Površine med krivuljami lahko pobarvate, jih računate ali animirate družine funkcij. Vse to v polarnih ali parametričnih koordinatah. Fiziki in ostali, ki nam je dano izvedeti, zakaj je vsa ta silna matematika sploh uporabna, smo še bolj v rožicah, saj je že skica neke funkcije nemalokrat polovica rešitve problema. Slike niso omejene na dve dimenziji. Risanje funkcij dveh neodvisnih spremenljivk v obliki z=f(x,y), katerih grafi so ploskve, zna biti zaradi nizke ločljivosti monokromatskih zaslončkov bolj nepregledno. A še vedno se v večini primerov vidi dovolj, dodatna orodja, kot je potovanje po krivulji, pa so toliko bolj dobrodošla.

Mini Mathematica

Vendar se moč dražjih kalkulatorjev ne skriva le v grafičnem prikazu. Resnici na ljubo ta niti ni tako ključen, saj je le podlaga za enostavno in pregledno vnašanje. Drugi steber je sposobnost simbolnega računanja, za kar je zaslužen Computer Algebra System oziroma CAS. Po domače povedano, simbolno računanje je premetavanje iksov in ipsilonov, numerično pa se ukvarja z osnovnimi operacijami na številih in skuša nanje prevesti vse ostalo. Primer: računanje določenega integrala skozi iskanje nedoločenega je simbolen proces, medtem ko je uporaba trapezne formule numeričen. Numerični postopki so vselej zgolj približni in ne dajo vedno dovolj natančnih rezultatov, zato je možnost iskanja natančne simbolne rešitve zelo pomembna. Mletje števil zmore vsak enostaven kalkulator, medtem ko so CASi zapletene in drage pogruntavščine. Zato Mathematice, najbolj prominentnega orodja te vrste, ne dobite za cekar jabolk.
Računski stroji z zmožnostjo simbolnega računanja so torej nekaj povsem drugega od grafičnih, toda v višjem cenovnem rangu se kategoriji bolj ali manj pokrivata. Tu se odpre žrelo take množice orodij, da jih zelo redki zaobvladajo v celoti. Moč je početi večino stvari, na katere naletimo v višji matematiki in so del dragih računalniških programov. Že omenjeno računanje integralov in odvajanje zna biti še v domeni srednje šole. Nato je tu poezija reševanja diferencialnih enačb, za katero je večina ljudi prikrajšanih, šmrk (to so enačbe z odvodi; njihove rešitve so funkcije), in so osnova definiranja fizikalnih pojavov. Sledijo operacije na matrikah, računanje z vektorji ter linearna algebra in vektorska pa kompleksna analiza (rotor je boljša beseda kot curl, a ne?). Študentje naravoslovnih smeri bodo hvaležni za samodejne razvoje v taylorjevo in fourierovo vrsto ter množico transformacij, seveda tudi laplacovo. Zdaj potrebujemo samo še fast fourier :/. Računanja verjetnosti in statistike pa se sploh ne bi dotikal.



Casiov gizmo je privzeto usmerjen k šolarjem, ki bodo med programjem našli veliko pripomočkov.

Mini računalnik

Poglejmo si zdaj, čemu rabi jako oglaševani pomnilniški prostor. Programom, kajpada! Inženirji na ta način v napravo dodajajo nabore specifičnih enačb, ki zadevajo natanko določene probleme in tako kalkulator priredijo svojemu polju dela. Astronomi naložijo zvezdno karto, razočarane gospodinje osebni organizator, filozofi Kanta, igričarji špile. Ne, resno, igrarstvo je na močnejših kalkulatorjih močno zastopano. Ni ravno nek biznis, ker je večina izdelkov čisto domače narave – gre za predelave klasik s prvih konzol in pecejev, od Zelde do Perzijskega Princa, Lemmingov ter Dooma. Toda ljubiteljska baza je ogromna. Največjo si zaradi najhudejših zaslonov in prevajalnikov za basic lastijo kalkiči podjetja Texas Instruments, medtem ko HPjevi in Casiovi niso daleč zadaj. Ekrani in procesna moč so vsaj na ravni prvega game boya in piscu teh vrstic, ki si ga lasti, se je milo storilo. HPje je moč zaradi IR-izhoda predelati v daljince za televizor, pravi piflarji pa imajo itak sebi primerno budilko. Ki ni mobitel ali ura.

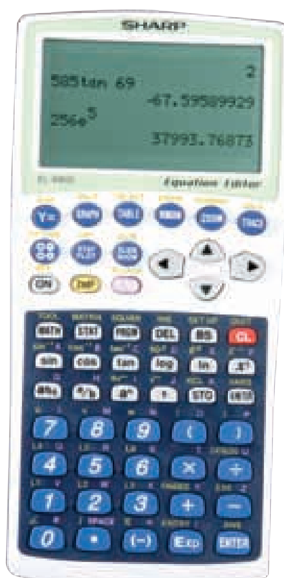
Casio fx-9860G SD

Bržda edina pomembna zgodovinska trivia: prvi grafični kalkulator je bil Casiov fx-7000G iz leta 1985. Šele dve leti pozneje mu je sledil HP s svojim HP-28C. Kljub temu sta HP in Texas Instruments kmalu postala vodilna pri najzmogljivejših napravah, medtem ko se je Casio utrdil v šolskih vodah. Tudi fx-9860G SD – črki na koncu pomenita, da sprejme istoimensko kartico (do velikosti 1 GB), za razliko od manjšega bratca fx-9860G. Gizmo ima pohvalno čitljiv in svetel, 128 x 64 pik velik črnobel zaslon, ter precej veliko in prijetno tipkovnico. CASa nima, a velja za enega najboljših in najbolj uporabljanih kalkulatorjev brez njega, saj je otrok legendarne serije CFX, ki jo poznajo mnogi študentje. Ko bi se le grafike risale malček hitreje! Reč je z vzdržljivim in malce velikim ohišjem ter programom eActivity, ki je knjižnica praktičnih primerov aplikacije matematičnih rešitev, prilagojena gimnazijcem in študentom. Posebej slednjim, saj je s 167 evri pri nas ni med cenejšimi. Poleg 64 KB rama poseduje mega in pol pomnilnika flash, zato lahko nanj naložite res veliko (primitivnih) igric. Prevajalnik za basic je itak priložen. Kam Casio taco moli, se vidi tudi po tem, da za fx-9860G SD prodajajo grafoskopski pripomoček (228 EUR) in da je priložena programska oprema, ki dvigne glavo pri povezavi z računalom po USBju, obsežna.

	Casio	Sharp	Texas Instruments		Hewlett-Packard	
	fx-9860G SD	EL9900	TI-84+	TI-89 Titanium	39gs	50g
CAS	ne	ne	ne	da	ne	da
Ločljivost zalona	128x64	132x64	96x64	160x100	131x64	131x80
Uvoznik	Tobos	Ram 2	Trion	Trion	Shift	Shift
Cena	167 EUR	129 EUR	167 EUR	267 EUR	130 EUR	230 EUR

Sharp EL9900

Sharp ne dosega ostalih treh velikih igralcev na trgu, toda na nižecenovnem področju zna Casiu mešati štrene. EL9900 je simpatična napravica za tiste, ki ne bodo hrustali parcialnih diferencialnih enačb, a hočejo risati grafe. Črnobeli zaslon velikosti 132 x 64 pik je dovolj za vse osnovne prijeme in po zmožnostih je na papirju funkcionalno blizu casiovemu tekmecu, od katerega je tudi hitrejši. A nato trčimo ob nekatere omejitve – v pomnilnik se denimo ne da shranjevati matrik, omejena je znakovna uporaba, pomnilnik je zakoličen na 64 KB. 129 evrov zanj je zato nekam veliko, ko ga postavimo ob bok podobno dragemu HP 39gs, ki pozna več trikov. Njegova hecna posebnost je obrnljiva tipkovnica, ki omogoča dva nabora tipk, osnovnega in naprednega. Posebne poante sam nisem zasledil, lahko pa tako zajebavaš otroke, da imaš dva kalkulatorja.



Sharp ima čitljiv urejevalnik enačb in hitro računa, zato je malo škoda, da ni več zanj programja.

Texas Instruments TI-84+ in TI-89 titanium

Texas Instruments so hitro nadoknadili zamujeno v dirki s HPjem in mu danes orenk konkurirajo. S serijo TI-83 so načeli HPjev delež v višjem srednjem razredu. TI-84+ je pravzaprav le 83tka, postavljena v nove strojne hlače: 480 KB flash ROMa (pa samo 24 KB rama). Kljub nekam majhnemu zaslonu 96 x 64 pik je zaradi enostavnih prevajalnikov za basic, flash in zbirnik Z80 ter ogromnega zaledja šolarjev zanj na voljo vse polno iger. Zna vse z izjemo simbolnega računanja. Z dodatnim programjem zna še več, kajti zavedati se je treba, da na naknadno naloženem softveru sloni velik del funkcionalnosti vseh TIjev! S 167 evri je tekmec Casiovemu malčku in v dvoboju mu dam rahlo prednost, predvsem zaradi hitrejšega risanja in bogatejše programske podpore.

Za CAS potrebujete njegovega močnejšega brata, TI-89 titanium, ki je vrh ponudbe podjetja in katerega nabor funkcij kolje levo in desno. Iz 2,7 MB roma in 188 KB rama se na zaslon velikosti 160 x 100 pik prenaša obsežna knjižnica programja za vsa področja, od fizike do kemije, na spletu pa se najde še program za RPN vnos, ki ni privzet. Na voljo je tudi prevajalnik za C. Uporaba je hitra in stroj tudi dejansko urno računa ter riše. Podobno skrajna je cena: 267 evrov.

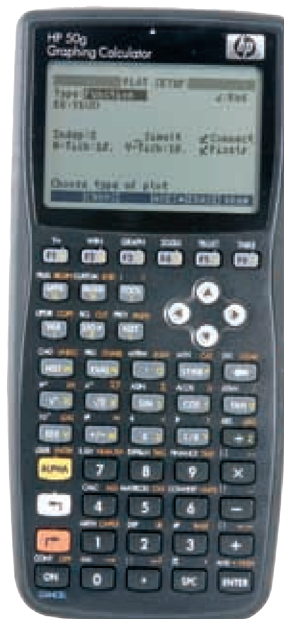


Izgleda velik in masiven? In tudi dejansko je, naravnost za v šape raznih inženirjev.

Hewlett-Packard HP-39gs in HP-50g

Na sredini sta se včasih dajali seriji TI-83 in HP-38, sedaj pa je 38tko zamenjala 39tka, z modelom gs kot najboljšim predstavnikom. HP-fanatiki tega ne bodo nikoli priznali, a njihova hiša je konkurenta pri hitrosti računanja in izrisa gledala v vzvratne luči ... do najnovejših serij. Malce barbikasto izgledajoči 39gs je po funkcijah podobnen tekmecu, s to razliko, da zmore enostavno simbolno odvajanje in integriranje! Nosi 256 KB rama in ima nov procesor ARM9 pri 75 MHz, na katerem teče program za kalkulator, in to precej hitreje kot pri 39g ali 38tki. Programja je manj kot pri TIju, zato pa je od njega cenejši, saj košta le 130 evrov.

Slično cenejši je prestavnik v najvišjem razredu, 230 evrov požrtni HP-50g. Petdesetka je naslednik serije 49 (ta pa naslednica legendarne 48tke), ki je bila tehnična polomijada. HPjevi inženirji so se vzeli v roke, kajti težko je opisati, kakšen monstrum je to. Zaslon s 131 x 80 pikami, ARM9 pri 203 MHz, 512 KB rama plus dodatnih uporabnih 768 KB flasha ter do dva giga SD-kartice je dovolj za vse mogoče, od urnega risanja prek simbolnega reševanja diferencialnih enačb in poganjanja Dooma do ene od več kot 2300 vdelanih funkcij. Način vnosa ponuja DAL, tekstovnega in RPN. Serijski (!), USB- in IR-vmesnik nudijo množico opcij za prenos programov. Robustna tipkovnica ima končno tisti stari dobri HPjev občutek le pokrov za baterije bi lahko bil konkretnejši. V klasičnem dvoboju na vrhu je odločitev bolj stvar okusa; TIji so malce dostopnejši začetnikom, dočim so HPji za tiste, ki se s kalkulatorjem radi ukvarajo poglobljeno. Imajo pa HPji pri nas privlačnejšo ceno.



Kar se dizajna tiče, 50g poseka vse, poleg česar je relativno tanek. Gumbi so HPjevsko grobi in utegnejo koga odvrniti, so pa zato vzdržljivi.

Je enako

Ne, v zmogljivosti grafičnih znanstvenih kalkulatorjev ne gre dvomiti. Vprašajte se le, ali tako orodje ob svojem zvezku dejansko potrebujete. 130 evrov in več ni majhen denar in samo za pritiskanje tangensov je teh napravic škoda. Če imate lahko v tej dobi prenosnikov poleg sebe *vedno* računalnik, vzemite študentsko verzijo Mathematice. Jaz osebno ravnokar čoham HP 50g. RPN do Tokia. Pa srečno.

EMULATORJI

Eno glavnih vprašanj pri izbiri digitrona je: a RPN res žre otroke? Vsemu razglabljanju se da enostavno izogniti tako, da naložite emulatorje, ki so prosto dostopni za skoraj vse modele. Oddirjajte na www.hpcalc.org, www.ticalc.org in www.casiocalc.org ter si oglejte razkošje. Namestitev večine emulatorjev je preprosta, kar hkrati pomeni, da postanejo okenski kalkulatorji takoj grozljivo švohotni.

Džuboks brez dna

Vetrc računalniške glasbe prepihuje dnevne sobe. Luni si ogleda enega prvih brezžičnih odjemalcev pri nas, Logitechov squeezebox.

Digitalna revolucija glasbe kar noče jenjati. Če njeno začetno točko postavimo v leto 1982, ko nas je CD odrešil hreščečih kaset, darmar neprekinjeno traja že celih petindvajset let! Po optičnih okroglinah so prišli stisnjeni digitalni formati, temelje so zatresli in še tresejo ipodi, nato je uletela spletna distribucija ... Vse očitnejši trend postaja tudi centralizirano skladiščenje glasbenih zbirk z možnostjo oddaljenega dostopa. Iz preproste, a posrečene ideje se je razvila kasta brezžičnih predvajalnikov, ki uveljavljenim dnevnosobnim stolpičem pretijo s kruto smertjo. Enega takih je k nam pripeljal Logitech. Pogruntavščine z imenom squeezebox (kar je posrečen angleški izraz za harmonikaste inštrumente) niso razvili sami, marveč so jo povzeli od topodročno znanega podjetja Slim Devices. Stisk-škatla ni nova, saj se je njena prva različica pojavila že dvatisočtretjega.

Onegaj, ki ga je za zasoljenih 290 evrov moč kupiti pri **Eventus Computers, 01 / 200 35 00**, je združek dveh neločljivih komponent: elegantne črne kištice z brezžično povezavo wi-fi in upravljalno-strežniškega softvera SlimServer. Prvo postaviš v bližino obstoječega sistema hifi ali skupka zvočnikov, nakar s svojega strežnika ali neposredno s spleta seslja muziko ter jo pljuva v membrane. Sistem deluje odlično in ga je presenetljivo preprosto vzpostaviti.

Zmogljiva mečina ...

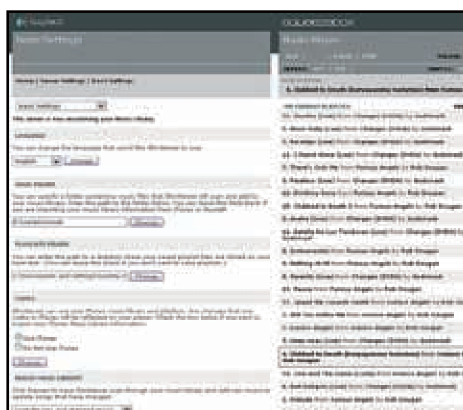
Mečina, ki jo skozi odprtokodno licenco pomaga razvijati trop navdušencev z vsega sveta, se na računalnik namesti docela samodejno. Poveš ji le, v katerem imeniku shranjuješ glasbo, oziroma ji naročiš, naj knjižnico ter predvajalne seznam nindžasto sune Itunesom. Nato lahko počneš vse, kar nudijo samostojni programi za delo z digitalno glasbo – urejaš zbirke, ustvarjaš predvajalne sezname, brskaš po spletnih radijskih postajah in tako dalje. Razlika je le, da se vse akcije brezžično prenašajo do squeezeboxa in s tem na zvočnike. Mimogrede, na SlimServer se lahko prek nastavljenega IP-naslova priklopi vsaka naprava, ki podpira pretakanje oziroma streaming (druga računala, dlančniki, celo določeni prenosni predvajalniki), tako da ni omejen na rabo s črno škatlico.

... in seksi trdnina

Postavitev strojnega dela kompleta ni nič zapletenejša. Šatuljica na hrbtni strani ponuja dva priključka RCA za stereo zvočnike, optični in koaksialni digitalni vtič, vtičnik za slušalke oziroma ojačane računalniške zvočniške ter standardni mrežni priključek. To pomeni, da jo je moč povezati s praktično čimerkoli. Vanjo vdelani 24-bitni pretvornik DAC (Digital to Analog Converter) je spodobne kakovosti, v primeru posedovanja orenk digitalnega odkodirnika pa je kvaliteta zvoka itak omejena le z globino denarnice.

V vsakem primeru je zadevo treba najprej povezati s strežnikom. Postopek je poenostavljen do onemoglosti, saj squeeze samodejno zazna brezžično omrežje, se priklopi nanj in nato ugotovi še SlimServerjev IP-naslov. Težave znajo povzročati le starejše mreže z zaščito WEP. Gizmo ne omogoča vpisa gesla v črkovnem načinu ASCII, zato je treba kodo predhodno prevesti v šestnajstiški (heksadecimalni) zapis. A brez panike, pretvorbo za vas opravijo urejevalniki tipa UltraEdit.

Postavljeno in povezano škatlo lahko upravljaš na več načinov. Najbolj priročen je neugleden, a z gumbi obdarjen in vsezmogljiv daljinec. Želje je moč podajati tudi neposredno skozi SlimServer. Ker je ta itak dosegljiv skozi lastni IP, hardver sprejema ukaze od katerekoli naprave z brezžično povezavo in brskalnikom. Ukazoval sem mu celo skozi ipod touch! Squeezebox pa lahko obratuje tudi brez naveze s SlimServerjem. Po wi-fiju zna samostojno dostopati do spleta in pobirati radijske postaje ter novičarske vire RSS (veliki, jasno čitljivi vrstični zaslon jim je povsem dorasel) ali se prisesati na mrežo Squeeze Network. Ta rabi kot portal za dostop do čuda virov glasbe, med drugim servise tipa Rhapsody in Pandora ter čudnosti, kot je Natural Sounds. Železnina drugače podpira vse aktualne oblike stisnjenega zvoka – MP3, WMA, OGG in AAC, vključno s formati brez izgube kakovosti, kot so WAV, AIFF, FLAC, PCM, lossless WMA ter ALAC. Slednji so posebej pomembni za lastnike zmogljivih digitalnih skupkov hi-fi, na katerih je prepad med različno kakovostnimi viri dejansko slišen.



● **Stiskškatlin softver vsako računalo spremeni v muzikalični vir, na katerega je moč priklopiti katerokoli napravo, ki podpira streamanje. Dobite ga na *www.slimdevices.com/su_downloads.html*.**

Cena digitalne prihodnosti

Squeezebox je dodelan in zmogljiv, a hkrati preprost ter vsakomur razumljiv izdelek. Na roko mu gre tudi dejstvo, da nima prav velike konkurence. Po funkcionalnosti se z njim primerjajo šele neprimerno dražji Sonosovi sistemi ali Apple TV s 40-gigabajtnim diskom (s tem da je slednji prvenstveno namenjen strimanju videa). To se odraža na tržni uspešnosti – distributer pravi, da so prvo pošiljko razprodali v rekordnem času.

A temu navkljub mu ne morem dodeliti brezpogojnega priporočila. V dnevnem bivališču je enostavno preveč trdno zasidrane konkurence. Tu so klasični stolpiči, komponentni sistemi hi-fi, ipodi s svojimi postajami za docking, celo računalniški mediacentri. Posedovanje česarkoli od naštetega naredi nakup skvizkište orenk manj privlačen. Težava je tudi v ceni – 290 evrov je sicer precej bolj ugodno od Sonosovih izdelkov, a je za naše razmere še vedno konkretno dosti. Posebej upoštevajoč dejstvo, da je k temu treba prišteti ceno zvočnikov ali, v primeru bolj avdiofilskih apetitov, ojačevalnika z digitalnim odkodirnikom.

Logitech squeezebox je zatorej primeren za ljudi v natanko določenih situacijah in z natanko določenimi željami oziroma potrebami. Toda če spadate mednje, razočarani ne boste.



● **Šatuljica lahko deluje tudi kot brezžični most za priklop drugih naprav, recimo konzol.**



Fenomen ipod

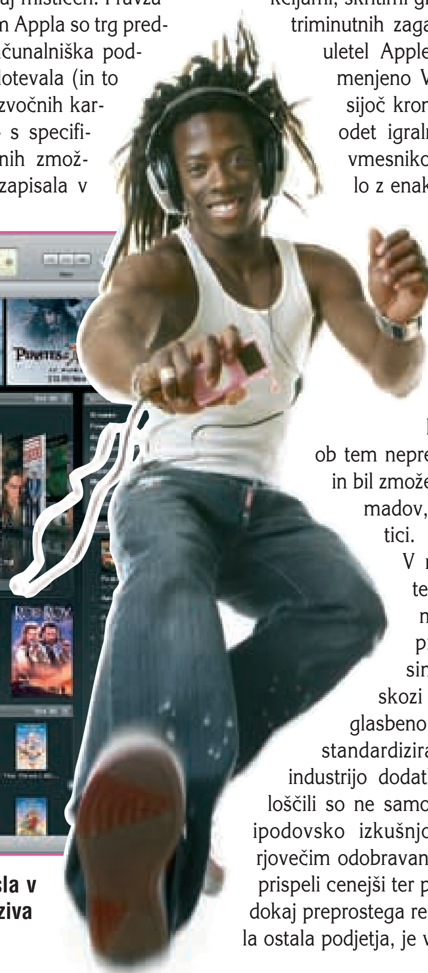
Kdor te dni kupuje prenosno večpredstavnostno sukalo, je postavljen pred relativno preprosto odločitev – kupiti ipod ali enega od konkurentov. Luni razmišlja, kako si je Apple priboril vodilni položaj med proizvajalci tovrstnih naprav in ali je upravičen do njega.

Prodajni uspeh ipodov je do kosti izrabljena tema, zato se ji v Jokerju radi izogibamo. Nihče – z možno izjemo bralcev mesečnika Prijatelji matematike – ne želi nenehno čitati o številkah, naj bodo te še tako impresivne. A tokratna priložnost jih upravičuje, zato boste malce potrpeli. Enostavno rečeno so ipodi najbolj uspešni sukalniki glasbe v zgodovini. Na oddaljeni vrh so se zavihteli kojci po predstavitvi leta 2001 in tam nedotaknjeni vztrajajo že debelih šest let. V tem času jih je pot do srečnih lastnikov našlo več kot 110 milijonov, in to brez letošnje praznične sezone, ki bo z belimi slušalkami gotovo ovesila še nekaj milijonov ljudakeljnov. Kako ogromna cifra je to, najlepše oriše podatek, da si ipodi režejo nad sedemdeset odstotkov skupne svetovne prodaje hodimožev, v ZDA še nekaj odstotkov. Seksi šatuljice so seveda močno pripomogle k oživitvi Appla. Podjetje je v zadnjem poročilu o prihodkih razkrilo, da kar 48 % njihovega zaslužka tvori prodaja muzikaličnih igratorjev in dodatkov zanje. To je glede na širino njihove preostale ponudbe, tako strojne kot programske, vredno čohanja po lasišču. Uspeh je tekom let privlekel masovno pozornost raznoraznih 'analitikov', ki se trudijo s fantastičnimi razlagami. Prečitati je bilo moč čuda nebuloz, od ugotovitev, da gre vse zasluge za preboj pripisati Applovemu marketinškemu oddelku, do komentarjev, da je za noro prodajo ipodov odgovorno pleme religioznih sadjarskih navdušencev, ki znance in družino malodane sili v nakup. Take neumnosti si privoščijo celo najbolj izpostavljeni mediji – na MTVju sem pred časom gledal dokumentarec, ki je popularnost ipodov pripisal njihovim belim slušalkam, ki naj bi jih rulja vzela za obvezen modni dodatek. Ob tem niso upoštevali, da Apple ni ne prvi, ne zadnji, ki je svojemu brenkatorju priložil bele naušnike. Kot ne dejstva, da jih vsaki pravi ljubitelj glasbe urno zamenja za bolj kakovostne membranice. Ne, vzrok za prodor ipoda ni nič kaj mističen. Pravzaprav je dokaj očiten. Pred prihodom Appla so trg predvajalnikov nadzirala trdojedrno računalniška podjetja. Prodaje teh onegajev so se lotevala (in to počno še zdaj) enako kot trženja zvočnih kartic, trdih diskov in procesorjev – s specifikacijami in poudarjanjem vdelanih zmožnosti. Izdelke so s tem privzeto zapisala v globalnem pogledu majhni skupini računalniških navdušencev. Nihče drug ni bil na račun 'večjega diska!' ali 'zmogljivejše baterije!' pripravljen spregledati cenene izdelave, zaslončkov, ki so krajšali imena predvajanih pesmi, nepraktičnih vmesnikov z osnovnimi funkcijami, skritimi globoko v drevesnih menijih, triminutnih zaganjalnih časov ... Nakar je uletel Apple in pokazal napravo, namenjeno VSEM ljubiteljem glasbe. V sijoč krom in zloščeno belo plastiko odet igralnik z genialno preprostim vmesnikom. Zmene, ki se je povezalo z enako samoumevnimi Itunes in brez mukotrpnega ukvarjanja z mapami ter datotekami samodejno vsrkalo glasbeno knjižnico. Artefakt, ki se je vklopil nemudoma in ga je po dveh minutah znal uporabljati še tak kompjuterski neuk. Da je ob tem neprekinjeno predvajal deset ur in bil zmožen sprejeti več kot tisoč komadov, je bila samo češnja na torti.

V naslednjih letih so premeteni sadjarji nadgrajevali osnovni recept. Ohranili so preprostost, toda izboljšali sinergijo z Itunes, prilepili skozi taisti program dosegljivo glasbeno veletrgovino in z vpeljavo standardiziranega priključka podžgali industrijo dodatkov. Z drugimi besedami: loščili so ne samo predvajalnik, marveč vso ipodovsko izkušnjo. In trg se je odzval z rjovečim odobravanjem, še tolikanj bolj, ko so prispeli cenejši ter priročnejši miniji. Kako tega dokaj preprostega recepta doslej niso pogruntala ostala podjetja, je velika uganka.

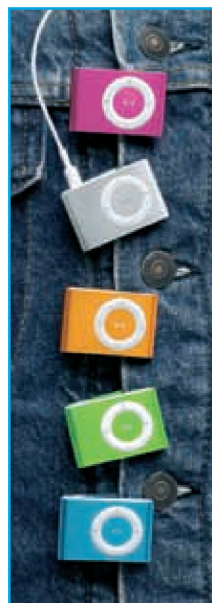


Štacuna Itunes je glasbeno industrijo ponesla v dobo digitalne distribucije. Konkurenca se odziva šele zdaj.



Ipod shuffle

Bratovščino ipodov trenutno tvorijo štirje samosvoji člani. Na dnu seznama je miceni shuffle, ki je hkrati najbolj in najmanj zanimiv med njimi. Slednje zaradi funkcijske okleščenosti, prvo pa vsled preprostosti in nizke cene. Pri nas ga je moč dobiti za manj kot 80 evrov, kar je dosegljivo praktično vsakomur. Zaradi tega ga vrli trgovci izkoriščajo za promocijo raznorazne robe. S šaflom dobiš prečiščeno esenco ipodov, se pravi predvajanje glasbe in sinhroniziranje z Itunes, a le malo drugega. Napravica ne premore niti zaslona, zato je po odklopu z računala z njo moč početi samo eno: predvajati shranjene komade v naključnem zaporedju oziroma se slepo premikati po vnaprej pripravljenih igralnih seznamih. Slednja možnost je boljša, kajti algoritem za naključno skakanje je od nekdaj šibka točka ipodov: določene pesmi so pogosto na sporedu, medtem ko drugih pri zajetnejši zbirki nikdar ne slišiš. Shuffle tako ali tako ne zmore popapcati orjaških knjižnic, kajti v gigabajtno shrambico sede vsega okoli dvesto petdeset skladb. Dovolj za krajše izhode in športne dejavnosti, medtem ko je na počitnice in daljša potovanja bolje vzeti kaj prostornejšega. Nenazadnje tudi zato, ker je polnjenje privzeto mogoče samo ob priklopu na računalnik, samostojni polnilnik pa je treba dokupiti.



Zadrga iz shufflov je pretiravanje, toda barvitež ti dejansko ne kvari podobe.

Po sukalnih zmožnostih je malček nadvse podoben večjim sorodnikom. Najraje predvaja datoteke v Applovem formatu AAC, vendar zna prežvečiti tudi empetrije, fajle WAV in AIFF ter muzikalične knjige formata audible. Izostala je le podpora Applovemu zapisu brez izgube kakovosti, kar je glede na skromno prostornino razumljivo. Uporabniški vmesnik spominja na legendarni kolešček, toda le na videz. V resnici ga tvori pet ločenih tipk, na katere so nalepljene osnovne funkcije. Gumbovje je povsem doraslo vdelanim zmožnostim, želel bi si le bolj frajerskega načina uravnavanja zvoka. Navsezadnje so ravno ipodi upokojili povečevanje in zmanjševanje glasnosti s tiščanjem knofa. Nabor klikabilnih reči zaokrožujeta aluminijasta drsnika: eden shuffle vklaplja, drugi pretika med naključnim preskakovanjem in ponavljanjem. Iz slikic očitna, toda izpostavitve vredna podrobnost je še sponkasta oblika. Shuffle z lahkoto zatakneš za hlače, žep ali rokav (in še za kaj drugega, ampak pustimo to :)). Ker je v srajčki iz brušenega aluminija in v petih dobavljivih barvah videti stajliš, ga boste radi kazali.

Ipod nano

Druga generacija nana nadaljuje zapuščino najbolje prodajanega ipoda, slavnega minija. Čemu taka goreča priljubljenost, ni težko uvideti – stvarca za solidno ceno ponuja vstopnico v svet polne ipodove funkcionalnosti. Pravzaprav zmore vse, s čimer se hvalijo polnorasli družabniki, izjema je povezljivost modela touch. Zna predvajati filmčke in videospote, kazati fotke, zabavati z igricami, premore koledar in stike, vsebuje na dotik občutljiv krožni vmesnik ... Tudi prostora mu ne zmanjka kar tako, saj gre v manjšega, 4-gigabajtnega okoli tisoč pesmi, v večjega z 8 GB pa enkrat več. Po Applovih raziskavah to zadostuje za hranjenje celotne glasbene zbirke nekako devetdesetih odstotkov njihovih strank. Potem je tu preverjeno dolgoživa baterija. Uradni podatek je 22 ur sukanja glasbe oziroma pet nemotenega predvajanja videa. V bistvu ni pomembno, če je to res ali ne: dovolj je vedeti, da ti ob drobčku vestnosti nano enostavno ne more nenapovedano utihniti.

Nanu prav tako v prid govori dejstvo, da je po videzu in občutku hudirjevo fensi. Ob prvih slikah smo bili sicer skeptični in naprave se je prijel vzdevek debelušček. A dvomi se razblinejo, kakor hitro poprimeš zanj. Razširjena in sploščena oblika perfektno sede v dlan, kolešček je natančen in odziven, posodobljeni meniji se kljub grafični prenovi gibljejo svilnato gladko, dvopalčni zaslonček z ozadno osvetlitvijo iz diod LED pa je tako barvit in kontrasten, da se ti od miline orosijo oči. Raba nana je resnično čisti užitek in predvajalče blesti v vsem, kar mu naložiš. Pomisleki letijo edinole glede uporabnosti sukalnika za video. Zmogljivost je sicer na mestu, saj pozna formata H.264 in najbolj razširjeni MPEG-4 pri do 2,5 megabita na sekundo. Toda zaslonček je kljub ločljivosti 320 x 240 premajhen za daljše ogladne seanse. Za kazanje smešnih izsečkov sošolcem je dovolj, platforma za buljenje nanizank pa to ni. Enako velja za prikaz fotografij.



Nove nane oglašujejo kot napravo za bolščanje videospotov in filmčkov. V resnici so za to še najmanj primerni.

A dvomim, da bo to koga odvrnilo od nakupa, in prav je tako. Nano je najbrž najboljši klasični predvajalnik s pomnilnikom flash, posebej upoštevajoč milijardo dodatkov in Itunes. S tega stališča je tudi vreden ne ravno nizke cene. Verzija s 4 GB velja okoli 150 evrov, prostornejši dvojček s širšim naborom barv pa dvestotaka. To ni malo, a če si ga lahko privoščite, ga kupite brez pomislekov in slabe vesti.

Ipod classic

Ipod s trdim diskom je bil pred prihodom toucha kronski model Applove ponudbe in najprestižnejši v že tako plemiški družini. Trenutna izpeljanka s podimkom classic je že sedma razvojna oblika, le da ne stane več levega pljučnega krila in obeh ledvic. Nasprotno, classic odvisno od prostornosti velja 250 (80 GB) ali 350 evrov (fenomenalnih 160 GB), kar je ceneje kot kdajkoli. Če mu za ogledalo postavim velikega nana, je za vsega petdeset bruseljčanov več moč dobiti funkcijsko naphani sukalnik z desetkrat zajetnejšo shrambo! Za cenovni pretres je delno zaslužen touch, deloma pa razlog leži v preživetosti hodimožev z diski. Pesti jih kup prirojenih težav, med katerimi sta najbolj očitni neodpornost na udarce in neodzivnost. Rekel bi, da je za večino ljudi bolj pereče slednje, zlasti ko izkusiš gladko delovanje predvajalnikov s pomnilnikom flash. Classic je v primerjavi z nanom in touchom kratkomalo polžji. Domala vsak ukaz spremlja zamik, od malenkostnih zatikanj pri sprehajanju po menijih do sekundo in več trajajočih premorov pri zaganjanju predvajalnih seznamov. To je skrajno moteče pri iskanju po daljših listah albumov ali izvajalcev, da ne omenjam zatikanja pri sprehajanju po coverflowu. Apple se s popravki firmwara trudi omiliti težave (diskovnež pete generacije ni bil tako rahitičen, torej je problem tudi v softveru), vendar je za večino kriv privzeti bralno-iskalni zamik magnetnih trdih diskov. Čudežev tako ne gre pričakovati.



Ipodovje je med športniki tradicionalno zelo priljubljeno. Naveza Apple + Nike je rodila sistem za osebni trening.

Povsem verjetno je, da zakasnitve marsikoga ne bodo motile, in taki boste veseli izrednega razmerja med ceno ter prostornostjo. A upal bi si trditi, da je za veliko večino uporabnikov nanovih osem giga več kot dovolj za vsakodnevno rabo in da bodo zajetnost shrambe z veseljem žrtvovali na račun udobnosti. Classicova težava je tudi, da si z nanom deli celotno opravilnost. Oba sukata iste formate glasbe, fotk in videa, oba poganjata špile ter aplikacije, oba



Diskovni ipod je dolgo kraljeval Applovi ponudbi, vendar ga je napredek povozil. Če nimaš potrebe po gromozanski shrambi, je bolje kupiti nana.

znata predvajati podcaste ... Mogoč razlog za nakup classica bi lahko bil edinole večji, 2,5-inčni zaslonček. A če sem pošten, bolščanje sličic in filmčkov na njem ni dosti prijetnejše. Ni kaj, doba diskovnikov je nepreklicno minila.

Ipod touch

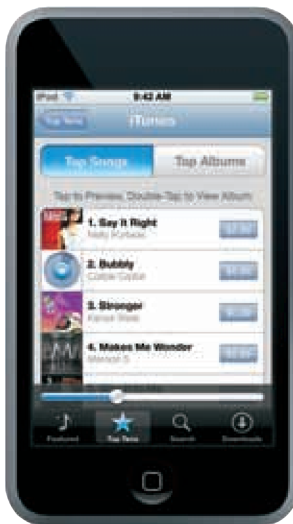
Edina praktična možnost za odstrel Appla s položaja kralja prenosnih predvajalnikov je bil razvoj uporabniškega vmesnika, ki bi po samoumevnosti in kulerskem faktorju presegel kolešček. Kako ironično torej, da so jabolčniki znova prehiteli vso konkurenco in presegli sami sebe. Skozi iphone predstavljeni nadzorni sistem multitouch, ki je nato migriral v ipod touch, je z eno besedo genialen. Razumljiv je v trenutku, ko na površje zaslona prvič položiš prst, saj ukaze sprejema na najbolj naraven način – z dotiki. In to ne s pokvečenimi peresci, marveč se lepo razume s prsti. Glede na debelino naših mesnatih paličic je vse skupaj izredno natančno. Vmesniške ikone niso karikirano ogromne, drsniki so presenetljivo tanki, črke simulirane tipkovnice dokaj drobčkane. A to je le polovica zgodbe, saj naziv multitouch izhaja iz dejstva, da vmesnik razume hkratno žokanje z več prsti. Tako je s širjenjem palca in kazalca moč povečevati odseke spletnih strani, s stiskalnimi gibi oddaljevati prikazane fotografije in podobno. Ravno ta minorityreportovska mehanika je tisto, kar multitouchu zagotavlja status najbolj naprednega in prijetnega uporabniškega vmesnika ta hip.

Applu se je treba prikloniti še na račun gladkosti izkušnje. Multitouch je spoliran do potankosti in daje vtis, kot da je v rabi že najmanj desetletje. Hitri potegi prstov sprožijo svilnato drsenje seznamov, okenca in meniji se odpirajo ter zapirajo brez najmanjšega zatika, listanje po coverflowu je natančno in uživantsko kot na nobenem drugem ipodu. Zadevo je dejansko treba preizkusiti v živo, saj še tako ginjene besede niso dovolj.

In potem je tu dejstvo, da je touch videti in občutiti kot kos materializiranega prestiža. Na zgornji strani kraljuje razkošen triinpolpalčen zaslon, ki mu družbo dela samo gumbek za vklop (ta hkrati deluje kot pritiskalo za vrnitev v osnovni meni). Prikazovalnik je skrit za ojačano, na praske odporno zaščito, ki svoje poslanstvo opravlja odlično. YouTube je poln testov, v katerih skušajo ljudje neuspešno opraskati zaslonček, in če je površina zmožna preživeti napade objestnih čezlužnih kmetavzarjev, ste lahko gotovi, da bo prenesla normalno rabo. Ipod touch nasploh izžareva kakovost ter luksuz in je v primerjavi z navadnimi ipodi to, kar so bili le-ti v primerjavi z ostalimi predvajalniki.

Kot da to ne bi bilo dovolj, je Apple seksapilno napravico nafilal s poželjivimi lastnostmi. Predvajalno jedro ostaja enako in prebavi iste zvokovne ter slikovne formate kot preostanek bratovščine. Izpostaviti velja le, da je touch edini ipod, ki bi ga priporočal za redno buljenje daljših filmčkov. Širokokotni zaslon z ločljivostjo 320 x 480 je dovolj velik, da lahko na njem brez kremženja in mežikanja pogledaš kak del South Parka ali Galactice. Ampak tisto, kar izdelek povzdigne nad sorodnike in vso konkurenco, je vdelani brezžični vmesnik wi-fi po standardu 802.11b/g. Apple ga ni vključil zaradi pravic do bahanja, ampak je nanj vezal trojico močnih aplikacij: polnokrvni spletni brskalnik Safari, prilagojeni klient za ogled filmčkov na YouTubu in spletno trgovino Itunes. Ravno na njihov račun se touch iz dokaj nedolžne zabavniške naprave prelevi v resno in samostojno komunikacijsko orodje. V dosegu brezžičnih omrežij lahko z njim pregleduješ in pišeš e-pošto, čitaš forume, čvekaš, brskaš po novicah ... Škoda le, da Apple ni vdelal samostojnega odjemalnika za instantno sporazumevanje. Morda še pride.

Ipod touch je torej izven konkurence, zlasti če se omejimo na predvajalne naprave. Je tako perfektno zaokrožen izdelek, da je zmogel ogreti celo moj zagrenjeni kritiški srček. Da, naprava je draga, saj v 8 GB okusu stane 300 evrov, v onem s 16 GB pa že kar nategunskih 400 EUR (osem giga flasha res ne stane toliko!). Toda vreden je vsakega centa, če ne zaradi drugega, vsled dvigovanja mej mogočega. Dokler se v predvajala ne naselijo miselni vmesniki, ga ne bo preseglo nič.



Touch med večpredstavnostnimi predvajalniki sploh nima tekmeca. Še najbolj soličen mu je Sonyjev PSP.

Lepote jabolčniškega življenja ...

No, kot pravim uvodoma, železnina predstavlja le del ipodovske izkušnje. Druga, vsaj tako pomembna lego kocka je aplikacija Itunes. Ta opravlja tri ključne naloge: rabi kot sinhronizacijski center za predvajalnike, opravlja nalogi urejevalnika zbirke ter računalniškega glasbenega sukalnika in hkrati nudi dostop do najbolj priljubljene spletne trgovine z večpredstavnino. Primerljivega programa v bistvu ni, še najdlje je prišel Microsoft z Windows Media Playerjem, vsaj preden je poniknila vanj vdelana štacuna URGE (ta se je združila s servisom Rhapsody).

Itunes od zakrknjenih pecejašev zahteva obdobje privajanja. V prvi vrsti so ga razvili za Mac OS in je na Microsoftovo platformo dospel šele oktobra 2003. Poreklo se pozna predvsem na vmesniku, ki se ne pokorava zabetoniranim oknaškim smernicam. To ne pomeni, da je upravljalna shema zapletena ali nepraktična; navsezadnje Apple velja za vodilnega na področju uporabniške prijaznosti. Le manko določenih samoumevnih prijemov iz okenskih aplikacij te sprva pusti, da se praskaš za ušesi. Lep primer je način prenašanja skladb na ipode. Microsoftovi otroci smo vajeni manevrov primi-in-spusti, ki v Itunes brez posega v nastavitve niso mogoči. Želene albume ali skladbe je privzeto treba obkljukati, nakar vsebino pretoči stisk sinhronizacijskega gumbka. O obeh pristopih se na spletnih razpravljalnicah nenehno krešejo mnenja, vendar je tako, da noben ni privzeto boljši. Povleci-in-spusti je praktičnejši na kratki rok, dočim sinhronizacijski način močno olajša redno rabo.



Ipodova popularnost je tolikšna, da je postal malodane vseprisoten. Več kot polovica prihajajočih ameriških vozil nudi možnost direktne povezave!

Nasploh za vso izkušnjo velja, da iz nje maksimum izvlečeš šele ob vsakodnevnem igračkanju tako z ipodi kot z Itunes. Za to so v veliki meri odgovorni dinamični predvajalni seznami, ki jim Apple pravi smart playlists. Od klasičnih list se ločijo po tem, da njihova vsebina ni statična, marveč se venomer osvežuje na podlagi vnaprej določenih kriterijev. Recimo, da ustvariš zbirko elektronske glasbe: namesto da v seznam ročno zvlečeš želene albume, Itunes samodejno prečešejo knjižnico in v playlist zmečejo pesmi z ustrezno žanrsko oznako. Ko nato v trgovini kupiš nov štikl, se ta samodejno doda na seznam in se ob naslednjem priklopu sinhronizira na ipod. Orodje za urejanje dinamičnih seznamov je zmogljivo in ponuja čuda možnosti. Nadvse priročno je druženje pesmi na podlagi ocen (vsakemu komadu lahko dodeliš od ene do pet zvezdic). Če redno uporabljaš Itunes in vestno beležiš svoje mnenje o skladbah, je ustvarjanje seznama najljubših trivialno preprosto. Zlata vredna je tudi nadgradnja algoritma za naključno predvajanje, dostopna skozi smart playlists. Enostavno ustvariš seznam celotne knjižnice, zapoveš, naj se predvajajo samo poprej nezaigrani komadi, in pesmi se bodo začele ponavljati šele, ko vsaj enkrat slišiš ves nabor. Ker urejevalnik podpira lepljenje več pogojev, lahko to kombiniraš z ocenami, zvrstmi, avtorji ... Možnosti so neskončne.

Vtis kvari le žalostno dejstvo, da tisti del Itunes, v katerem Apple po spletu trži pesmi, ni na voljo v Sloveniji. Program ob prijavi zahteva vpis naslova, ki se preveri skozi kreditno kartico, in če dotični ne ustreza seznamu podprtih držav, ne moreš storiti ničesar. Seznam sicer obsega tako ZDA kot Japonsko in večino evropskih držav, naše dežele pak ne. Ne vžge niti PayPal. Slovenci smo tako okrnjeni za priročen način nakupa glasbe, filmov,



Coverflow je Applu lasten način listanja po vsebini, ki se trudi posnemati brskanje med ovitki cedejev. Je kul, dasi v primeru večjih zbirk manj pregleden od navadnih seznamov.

TV-nanizank, iger ... Itunes je še vedno najbolje založena internetna štacuna in že samo brskanje po njej te zaposli za lep čas. Povrhu pri tako kupljeni vsebini ni skrbi glede združljivosti z ipodom, saj so vsebine primerno formatirane in preverjeno kakovostne.

Zaradi celovitosti članka moram sicer omeniti alternativen način kupovanja v Itunes, ki vključuje bone. V tujih jabolčniških štacunah prodajajo darilne kartice za Itunes v protivrednosti 15, 25 in 50 dolarjev. Z možnostjo 'Redeem' jih lahko vnovči vsakdo, saj tako ustvarjen račun ne teži s preverjanjem kreditne kartice. Tako bi lahko znance v Čezlužju nenehno nadlegovali za bone in se jim oddolževali prek Paypala ali kode naročevali po spletu, recimo skozi Ebay (kjer jih dostikrat preplačaš). Vendar tako početje v veliki meri izniči glavni prednosti Itunes – priročnost in udobje.



Vse ipode in dobršen del dodatkov zanje prevevata nenadkriljiv dizajn ter dodelanost. In ker smo ljudje čutna bitja, se nadvse ...

... ter njegova temna stran

Ampak v sadjarski deželi po svežih jabolkih ne diši čisto vse, saj se najdejo tudi nagnita področja. Najpogosteje očitana zamera je zaprtost Applovega sistema. Ipod in Itunes sta kot rit in srajca; ne le, da eden brez drugega ne delujeta optimalno, temveč v svojo bližino nadvse nerada spuščata karkoli drugega, najsi bodo to ostali prenosni multimedijski predvajalniki ali softver neodvisnih proizvajalcev. Dobršen del vsebine, kupljene v trgovini Itunes, ostaja zaščiten z Applovo DRM-shemo Fairplay. Take pesmi vsebujejo omejitev števila kopiranj, povrhu jih znajo predvajati le Applovi izdelki. Ko jih skušaš zasukati v VLCju ali Media Playerju oziroma jih, krivoverstvo!, prenesti na drug hodimož, te pozdravita tišina ali sporočilo o napaki. Precej neumno, posebej če si kot pravoveren geek lastiš več sukalno obdarjenih onegajev. Položaj omili dejstvo, da znajo določeni programčki rokovati s tovrstno zaščiteno vsebino in da obstajajo orodja, ki protekcijo docela odstranijo (poklikajte spletišče http://hymn-project.org). Da digitalna zaščita samo odvrača uporabnike, se zaveda tudi Apple, zato jo od poletja naprej postopoma odstranjuje. Toda vmes so založniški giganti in ogromnost ponudbe v Itunes, zato postopek teče počasi.

A kjer se gre nadejati, da bo DRM nekoč pozabljen, je ipodova vezanost na Itunes zakoličena. Predvajalo se brez posredovanja ljubljene aplikacije sploh noče sporazumeti z računalnikom. Denimo, da ti kolega posodi svoj touch in želiš z njega sneti fotke ter filmčke s skupne zabave. Šlo bo le stežka, saj Raziskovalec ne zna rokovati z železjem, Itunes pa omogočajo le enosmerno komunikacijo. Treba je poseči po namenskih aplikacijah, kot je Ephpod (www.ephpod.com), kar je najmanj nepraktično. Nucnik pač razvija konjičkar z veliko prostega časa in ni gotovo, da bo deloval. V mojem primeru ni znal prebrati toucha in classica, medtem ko je nana obskrbel z veseljem.



... radi dotikamo lepih stvari. Je že tako, da funkcionalnost ni vedno pred obliko, kajneda?

Nakar so tu čisto konkretne pomanjkljivosti in hrošči. Itunes se pod Okni še vedno obnašajo nekoliko muhavo. Težave z nestabilnostjo so na srečo odpravljene, toda počasnost spreminjanja velikosti oken ostaja. Kdaj pa kdaj se zalomi pri prekodiranju videa v ipodom prilagojen format. Pri obdelavi videospotov sem v nekaj primerih ostal brez zvoka, enkrat pa sem bil nagrajen s črno sliko. Še dobro, da je na voljo malo morje zunanjih aplikacij, od zastonjskih, kot sta Videora Ipod Converter in domiselno poimenovani Free Ipod Video Converter, do plačljivih izdelkov podjetij Xilisoft, Imtoo ter PQ Computing. Slednji koštajo okoli 30 dolarjev, kar je orenk preveč za zmožnost, ki jo (pomanjkljivo) nudijo že Itunes.

Na kritike niso imuni niti sami ipodi. Marsikdo jim očita trmasti manko dveh funkcij, ki sta pri konkurenci samoumevni: lovljenja radijskih valov in snemanja zvoka. Oboje je dosegljivo šele z dodatno opremo, kar je glede na ne ravno nizko osnovno ceno Applovih predvajal malce ohrno. V isti koš leti popolno ignoriranje Microsoftovega zvočnega zapisa WMA. Že res, da so ipodi namenjeni navezi z Itunes in da je v skrajnem primeru mogoče na roko prekodirati zbirke. Toda WMA je svetovno razširjen standard in njega nerazumevanje ipodom samo škodi. Druga pogosta kritika je povprečna kakovost zvoka. Sliši se malce neverjetno, sploh glede na brezkompromisnost sestave in Applovo pozornost do podrobnosti, ampak ipodi niso nikdar sloveli po vernosti proizvedene glasbe. To posebej drži v primeru poslušanja skozi izhod za slušalke, zaradi česar rulja masovno kupuje pretvornike za priklop slušalic na vmesnik dock. In za konec ne morem mimo konkretnih žužkov. Poročila o zmrzovanju in naključnem resetiranju ipodov niso tako redka, da bi jih lahko odmislili. Res pa je, da je tu vmes bržda faktor glupega uporabnika – sam takih peripetij kljub dolgotrajni rabi nisem imel. Najhuje, kar se mi je zgodilo, je bila nepripravljenost classica do komuniciranja. Nepridiprav se ni hotel sporazumeti z Itunes, ne glede na to, kakšno računalo, kabel ali USB-vtič sem uporabil. Zagato je rešil šele strojni reset predvajala.

Kakšni tekmeci?

Nazaj gledano je malce smešno, da je bil pričujoči članek sprva zamišljen kot splošna primerjava prenosnih večpredstavnostih predvajalnikov. V ta namen sem zbral kup pri nas oglaševanih naprav, skupaj skoraj dva ducata. A hitro je postalo jasno, da jih večina Applovi ponudbi ne seže niti do gležnjev, kaj šele, da bi se z njo enakovredno bodli. Kot rečno, težava ni v funkcijah – dobršen del hodimožev ipode na papirju poseka. Toda praktično vsak konkurenčni izdelek pestijo take in drugačne pomanjkljivosti, ki te pomalem živcirajo, dokler se ne vdaš in se vrneš pod jabolčniško okrilje. Zamere segajo od malenkosti, kot so nerodni meniji, prek nizkoločljivostnih zaslonov do predolgih zaganjalnih časov ter zanikrnega softvera, ki leta 2007 sploh ne bi smel obstajati. Raje kot da bi vam servirali nekaj strani nerganja in kritike, smo se torej odločili izdati kruto resnico. Če si ljubitelj glasbe ter svojih živcev in ti ni treba paziti na vsakega evrskega petaka, si pri pooblaščenem prodajalcu **(EPL – 01 / 256 13 20, Istyle – 01 / 231 40 10, Istore – 01 / 520 59 00)** privošči katerega izmed ipodov in mirna Bosna. Zadovoljstvo je garantirano. Mogoča izjema v svetovnem merilu je Microsoftov zune druge generacije, toda zanj ni jasno, če bo kdaj preplaval Atlantik.

Od naprav, ki so pri nas redno dobavljive, se z Applovo gardo kosata le Sandiskova sansa e200 **(Foto Tabor, 02 / 330 42 41)** in meizu mini M6 **(LCR, 01 / 542 99 10)**. Prva privlači tako s priročnostjo kot s ceno. Inačica z 8 GB košta okoli 140 evrov, štirigigabajtnež pa blizu 110, kar je nezanemarljivo manj od nana. Uporabniški vmesnik je zasnovan okoli modro osvetljenega drsnega koleščka, ki rabi tako premikanju po seznamih kot nadzoru glasnosti. Naokoli so razpostavljeni gumbki za osnovne predvajalne funkcije, za katere je škoda, da jih niso skrili pod obroček in tako dosegli še boljšega približka ipodovemu touchwheelu. Struktura menijev je manj pregledna in intuitivna od Applove, vendar ne toliko, da bi parala živce. Takisto mu ne morem zameriti pokončno postavljenega 1,8-inčnega zaslončka z ločljivostjo 220 x 176. Monitorček je manj barvit in svetel kot pri nanu, vendar sta oba podobno neuporabna za daljše bolščanje videa. Sansina podpora formatom je sicer zgledna – malček suče empetrije in WMAje (tudi DRMjevsko obdarjene) ter kaže fotke in video v zapisu MJPEG. Za pretvorbo datotek v razumljive oblike in splošno urejevalno delo rabi kar Windows Media Player, ki sanso zazna brez zapletov. Najbolj izstopajoča funkcija predvajala in temeljni razlog za priporočilo je razširitvena reža za pomnilniške kartice microSD. Ker so te nesramno poceni (dvegigabajtne Sandiskove se da dobiti za 30 evrov), so kot naročene za hitro razširitev prostornosti ali celo kot izmenljive kasetice.

Meizujev mini skuša po drugi strani poustvariti Applovo fensi izkušnjo. Izdelovaleec se je potrudil že z domiselnim pakiranjem in podrobnostmi, kakšrna sta čistilna krpica in slušalke z nekaj rezervnimi gobicami (pripravno, če predvajalo posojaš Yoh ... ekhm, nehigieničnim kolegom). Sama napravica zelo spominja na sadjarske umotvore – hrbtišče je iz bleščečega aluminija, dočim na sprednji strani prevladuje 2,4-palčen zaslon s 320 x 240 pikami. Povsem v redu je tudi nadzorni vmesnik, sestavljen iz drsne ploščice in štirih integriranih gumbov, plus s pritiskalima na robu, namenjenima vklopu pa zaklepu tipk. Drsnik je po občutku blizu dotik-kolesu, le da vsled pretirane občutljivosti malce trpi natančnost. Škoda, da ne morem enako pohvaliti strukture menijev, ki so docela tekstovni in delujejo pretirano zastarelo. Mini M6 se za to deloma oddolži z res zajetnim naborom podprtih formatov. Suče čuda datotek, vključujoč MP3, WMA, WAV, FLAC, lossless WMA, OGG, AVI s kodiranjem XVID, BMP, JPEG, GIF... Če kljub temu zmanjka sveže vsebine, si je moč pomagati z radijskim sprejemnikom in nekaj priloženimi igricami. Povezljivost je izvedena enako kot pri sansi, saj Okna mini prepoznajo kot univerzalno glasbeno napravo in skozi Media Player omogočijo prenašanje skladb ter urejanje predvajalnih seznamov. Glede na vse našteto ni težko razumeti, da je M6 kar popularen. Obstajajo celo ljubiteljske spletne strani, kot je *www.meizume.com*, kjer se najdejo prirejeni firmwari in dodatna ozadja. Pomanjkljivosti? Če izvzamem 15-sekundno prebujanje iz neaktivnosti, me je zbodla cena. Model s 4 GB pomnilnika košta 130 evrov, kar je le dvajset manj kot enako obdarjeni nano.



Shujšani PSP je trša konkurenca touchu in ostalim ipodom kot katerokoli namensko predvajalo, vključno s Sonyevimi lastnimi hodimoži. Za 150 evrov ponuja zares veliko.





Skorajda žalostno je opazovati trumo tajvanskih proizvajalcev, ki se trudi konkurirati Applu. Še najdlje sta prilezla Sandisk in Meizu, katerih izdelki so za nepikolovske uporabnike povsem sprejemljiva alternativa.

Napad iz zasede

Prave grožnje dinastiji ipod ne gre iskati v sorodnih izdelkih, marveč v konvergenci večpredstavnosti v ostale naprave. Posebej izstopajo sodobni telefoni in ročne konzole, ki zmorejo vse več tega, s čimer se hvalijo namenska predvajala. Morda ne tako elegantno in priročno – to leti zlasti na mobidike, ki zaostajajo tako po praktičnosti kot zvočni kakovosti – a povsem zadostno, da povprečnega uporabnika ob misli na izpljun dodatnih stotakov zaskeli pri srcu. Več članov JCTja za svoje glasbeno-ogleduške potrebe recimo uporablja Sonyjev PSP. Seksi gizmo zna vse, kar nudi ipod touch: suče pesmice (in ob tem navdušuje s frajerskimi vizualizacijami), na razkošnem zaslonu (v verziji slim tudi na televizorju) kaže filme in omogoča mn3njalničarjenje z veceja. Resda nima večprstnega vmesnika, Itunes in morja namenskih dodatkov, toda v novi preobleki stane polovico manj kot tapoceni touch in krepko zabava špilovno. Pošten kompromis.

VOJSKA DODATKOV

Med bolj genialne Applove ideje spada standardizirani ipodovski vmesnik dock. Na račun vtiča firewire ga je vpeljala tretja generacija predvajalnika, sprva z namenom lažje povezljivosti s peceji. Dock je združljiv tako z gorečo žico kot USBjem 2.0, povrhu pa se po njem prenašajo tudi elektrika, zvok in slika. Priključek sorte vse-v-enem je našel pot v sleherni naslednji ipod in je povsem nespremenjen v rabi še danes. Ravno ta stabilnost in združljivost s širokim naborom naprav je razlog, da ga je za svojega vzelo krdelo neodvisnih proizvajalcev dodatkov. V relativno kratkem času so sproducirali na tone bolj ali manj uporabnih pripomočkov (po zadnjem štetju nekaj čez pet tisoč izdelkov!), kar je samo po sebi močan razlog v prid ipodom. Dodatkovje kakopak ni le tako, ki ga priheftaš na dock. Tu so zaščitne oblekice, športni pašćki, celo kište za rabo pod vodo. Slednje se morda sliši čudno, a je interesa očitno dovolj tudi pri nas – FMC je pred kratkim postal zastopnik podjetja H20 Audio, ki proizvaja komplet, s katerim ipodi postanejo vodoodporni do globine treh metrov. Če brez glasbe ne morete niti med plavanjem ...



Vesoljski JBL on time bi brez težav pasal v kako ZF-nadaljevanko. Pri tem še zdaleč ni edini, saj je dizajn morebiti najmočnejša stran zvočniških postaj.

No, na prvo mesto po pomembnosti bi vseeno postavil nakup kakovostnih slušalk. Priložene so navaden ščiš in Applu res zamerim, da luksuznim napravam za tristo evrov in več prilaga tako govno. Posebej ker za 40 EUR sami ponujajo solidne slušalice za v uho (in-ear). Izbira je na tem področju res ogromna, zato je odvisna predvsem od globine denarnice in modnega okusa. Eni boste posegli po velikih hi-fi naušnikih in se po avtobusih šli muzikalično upornost, spet drugi boste kupili drobčkane bunkice, ki se ti naselijo direktno v sluhovod. Med najbolj cenjene membranice spadajo izdelki podjetja Shure. Model e2c velja za vstopnico v svet kakovostnih slušalk in je kljub ceni 90 evrov eden najbolje prodajanih. Tolikšen izdatek se zdi pretiran samo, dokler ne slišiš razlike v primerjavi z navadnimi čivkalicami. Če se šteješ za pravega ljubitelja glasbe, pokliči podjetje MTD na 01 / 430 12 70.



Vsem, ki brez ipoda ne morete niti med soteskanjem ali smučanjem, so namenjeni H20jevi kondomčki.

A kakorkoli obrneš, med ipodovskimi dodatki najbolj izstopajo samostoječi zvočniški kompleti. Kako ne bi, ko spodoben skupek ukine potrebo po klasičnih stolpičih. Ko prideš domov, ljubljeno predvajalče vtakneš v podstavek in ozvočeno je vse stanovanje. Pri odhodu postopek obrneš in ipod se znova spremeni v prenosnega prijateljčka. Bolj preprosto in praktično res ne bi moglo biti, s tem, da te zvočniki odrešijo skrbi o polnjenju baterije. Izbira dockov je neverjetno pestra in zajema stotine modelov najrazličnejših oblik, velikosti in cen. Nekateri se skušajo ločiti že po namenu. Logitechova pure-fi anywhere in njegov starejši bratec mm50 (cena: okoli 110 evrov) sta na primer namenjena prenašanju. Vdelani akumulator zadostuje za kakih deset ur godbe, zraven pa dobiš še frajersko torbico. Na račun tega žrtvujeta kakovost zvoka in izdelave (kritični so predvsem gumbi) ter živcirata z daljincem izjemno kratkega dosega. Toda za na plažo ali manjšo zabavo na prostem sta povsem dovolj. Še en primer namenskosti je JBLjev 165-evrski on time. Velikanska ZF-oblikovana naprava je zamišljena kot budilka, ki te predrami z radiom ali ipodovimi vižami. Na vrh kupolastih zvočnikov je nameščen nezgrešljivi gumb za dremež, dočim sprednjo stran krasita pritiskali za nastavljanje alarma. Kljub ceni in v drugih pogledih celoviti opremljenosti pa pogruntavščini ni pridodan črnogorec. Kar bi bil za vsak drug komplet gromozanski minus, je glede na primarni namen on tima pogojno opravičljivo.

Najbolj nasičen je razred 'navadnih' zvočnikov, v katerem se fabrike na vse pretege trudijo biti drugačne. Altec Lansing, cenjena manufaktura poskakujočih membranic, je sproduciral multimedijsko postajo imv712. Na gigantski sistem dveh satelitov in globokotonca skupne moči 40 vatov (za primerjavo: večina konkurence zmore med 10 in 20 W RMS) so poveznili 8,5-palčen širokokotni zaslon in vse skupaj opremili s priklopom dock. Čudo sproducira res dober zvok in zna prikazovati na ipodu shranjen video. Hej presto, osebni MTV, ki predvaja le tebi ljube videospote in košta blaznih 370 evrov! Pri tem imv712 še zdaleč ni najdražji komplet, saj trg luksuznih zvočnikov naravnost cveti. Ekstravagance niso redke niti pri nas: trgovina Tift (01 / 600 10 20) je postala zastopnik znanega audiofilskega proizvajalca KEF. Uvozili so njihova picoforte 1 in 3, ki sta po zgledu resnih sistemov hi-fi sestavljena iz ločenih komponent. Osnova so čisto pravi ojačevalnik, posteljica za ipod in daljinsko upravljalo, medtem ko se priloženi sateliti razlikujejo po moči ter velikosti. Picoforte 1 premore nekoliko skromnejše membrane, ki sproducirajo izredno čist ton, vendar razočarajo z mankom srednjih tonov in basov. KEF je sistem pač uravnotežil z mislijo na ločen globokotonec, ku mu je namenjeno priklopno mesto na ojačevalniku. Vse lepo in prav, toda od sistema, ki stane 400 (picoforte 1) oziroma 500 (picoforte 3) evrov, nekako ne pričakuješ potrebe po dodatnih izdatkih. Po drugi strani celovitosti ni moč očitati izdelkom podjetja Fatman, ki jih pri nas prodaja Liger (059 / 084 600). Gre za superiorno zveneče, avantgardno oblikovane komplete, zgrajene okrog analognega ojačevalnika. Da, to poleg značilnega zvoka, za katerega ljubitelji odštevajo na tisoče evrov, pomeni tudi utripajoče elektronke. Družino Itube tvori več skupkov, ki se razlikujejo po dodatni opremi in priloženih zvočnikih. Najcenejši model brez pojočih omaric velja 485 evrov, preizkušeni s spodobnimi vstopnimi membranami pa 570. Ampak tu se cena ne konča, kajti na voljo so zmogljivejši ojačevalniki (vključno z um razstreljujočim itube mothershipom), značilni ročno izdelani zvočniki ... Preseravanje? Na prvi pogled da, toda avdiofili so za užitke od nekdaj zapravljali gore denarja. Kaj je narobe s tem, da se kak moderen ljubitelj odloči svoj sistem zasnovati okoli ipoda?

Nykov komplet membranic je navdih našel pri starih svetilkastih imacih. Drugače ne izstopa po ničemer.



Orenk slušalice so prvi dodatek, o katerem bi moral razmišljati novopečeni lastnik ipoda. Razlika v primerjavi s priloženimi je gromozanska.

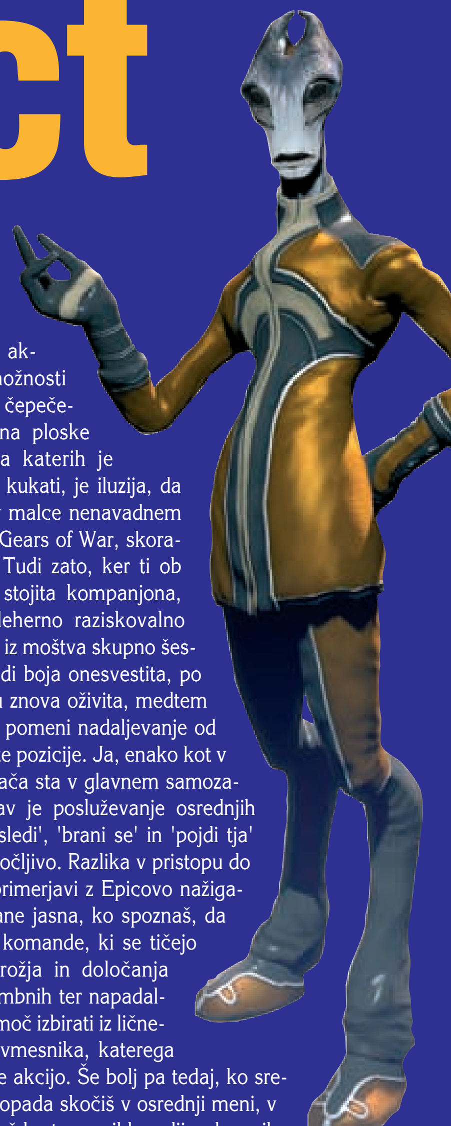


Ker ipodi sami po sebi predstavljajo določen luksuz, ne preseneča, da so zanje na voljo kakovostno in cenovno presežni zvočniki. Fatmanovi sistemi itube so nasploh razred zase.



Vas vse skupaj že kaj mika? Ni čudno, Apple se je preklemano potrudil za to :).

Mass Effect





Nadgraditi je moč tudi govorne sposobnosti lika, česar posledica so nove možnosti, torej število razpoložljivih odgovorov v dialogih.



Z gobicama nadziraš lik in kamero, s petelinoma približaš pogled in streljaš. Klasika.

Dnevnik kapetana Andersona, zvezdni datum 151-22183. Temelji vesoljnega miru so se vnovič zamajali. Kako ironično, da je sijoča prihodnost človeške rase spet postavljena pod vprašaj ravno zdaj, ko smo ljudje po vojni, ki je sledila prvemu stiku s Turiani, končno zgladili robove v odnosih z ostalimi alienskimi rasami. Tragični dogodki na planetu Eden Prime bi se lahko izkazali za usodne. Je sploh predstavljivo, da se iz izgnanstva vračajo Gethi, mehanski konstrukti, nastrojeni proti vsemu živemu? In ali je mar mogoče, da je med sovražniki tudi Saren, elitni predstavnik Fantomov, varuhov miru, ki se podrejajo samo volji Vrhovnega galaktičnega zbora? Zaenkrat so to sumi, domnevanja, ugibanja. Toda ali bo v očeh tisočletnega imperija neizkušeno človeštvo kljub predočitvi dokazov uspelo o prežeči nevarnosti prepričati modrece, ki iz mogočne Citadele, urbane zibelke vesoljne civilizacije, vlečejo niti političnega vpliva? Ah, preveč vprašanj za enega kapetana in posadko plovila Normandy, ki gosti samo enega pravega heroja ...

Ta osamljeni, od vsega vesoljnega hudega obkroženi junak si ti, cenjeni igralec, ki se pripravljaš na zatopitev v univerzum Mass Effecta, znanstvenofantastične frpjke in ploda nadarjenih umov možičkov iz legendarne skupine Bioware. V špilu nastopaš v vlogi poveljnika Sheparda, čigar aduti so posledica dolgih let vojaškega treninga. Privzeto si izšolan specialist za ravnanje s hladnimi orožji, vendar po želji postaneš inženir ali coprnik prihodnosti oziroma križanec med poljubnima dvema od teh treh osnovnih poklicev. Lahko si dec, babura, temnopolt, lep, bradat, ukrivljenega nosu, brazgotinast – odvisno od tega, kakšnega se zamisliš na štartu epopeje. In itak tvoji talenti niso zakoličeni. Znotraj omejitev posameznega razreda ti je na voljo vlaganje izkušenjskih točk v tipične sposobnosti, ki so dalje razdeljene na nekakšne etape. Kot magični biotski 'adept' nikoli ne boš vrhunski ostrostrelec, dočim kot soldat ne bodeš nikdar v maniri najboljšega inženirja vdiral v zaklenjene omarice, založene z dobrotami. A če boš točke, ki jih prinaša klasično napredovanje po stopnjah (to seveda izvira iz uspešnega tepežkanja in opravljanja kvestov), pridno vlagal v, recimo, sposobnost mešetarjenja s futurističnimi šibrovkami, boš sčasoma povečal udarnost in natančnost le-teh ter odklenil vrsto naprednih strelov. Kot tehnološki strokovnjak boš po drugi strani prisiljen v napredovanje v hekanju, hitrem zdravljenju s paketki prve pomoči in zatiranju posebnih napadov nasprotnikov. Spet kot biotski mojster boš potenciral silni sunek, ki sovrage hipno poleže, moč upočasnjenega lučanja nepridipravov v zrak, kjer so nemočni, in denimo interval trajanja umetne ojačitve ščitov. Izobrazbo svoje malenkosti in spremljajoče druščine moreš sicer prepustiti avtomatiki, a zakaj bi jo, če si glavni lik v igri iz zvrsti, kjer tovrstno početje predstavlja pol zabave?

Hm, mogoče zato, ker se ti vseskozi zdi, da nastopaš v tretjeosebni akcijadi. Ob možnosti stoječega ali čepečega lepljenja na ploske površine, izza katerih je nato mogoče kukati, je iluzija, da si se znašel v malce nenavadnem nadaljevanju Gears of War, skorajda popolna. Tudi zato, ker ti ob strani vedno stojita kompanjona, ki ju pred sleherno raziskovalno misijo izbereš iz moštva skupno šestih. Če se sredi boja onesvestita, po srečnem izidu znova oživita, medtem ko tvoj pogin pomeni nadaljevanje od zadnje posnete pozicije. Ja, enako kot v GoW. Pomagača sta v glavnem samozadostna, čeprav je posluževanje osrednjih ukazov tipa 'sledi', 'brani se' in 'pojdi tja' močno priporočljivo. Razlika v pristopu do bojevanja v primerjavi z Epicovo nažigačino pa postane jasna, ko spoznaš, da je vse ostale komande, ki se tičejo zamenjave orožja in določanja aktivnih obrambnih ter napadalnih talentov, moč izbirati iz ličnega krožnega vmesnika, katerega priklic prekine akcijo. Še bolj pa tedaj, ko sredi srditega spopada skočiš v osrednji meni, v katerem najdeš karto, enciklopedijo, dnevnik in razdelek za opremljanje druščine. Ustrezna krama, ki jo navereš ali kupiš pri trgovcih, obsega čedalje močnejše izvedenke pokalic, oklepnih oblek, biotskih nadevkov ter pospeševalnikov ščita, različne vrste streliva in podobno. Tipične pritikline igranja vlog, skratka.

Očitno je, da so se Biowarovci v iskanju svežine v žanru odločili za združitev tradicionalnih frpjskih elementov s trzajočo nažigancijo, ki zaposli reflekse. Sli-

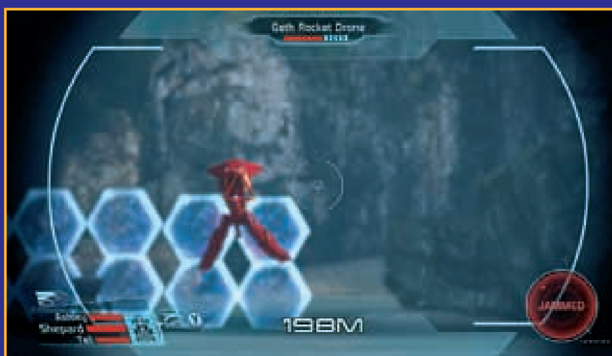


Na račun dvigal v Mass Effectu, ki rabijo kot maska za nalaganje novih predelov, po spletu kroži kup neslanih šal.



Občutek pri furanju oboroženega bolida, čiščenju raketnih postaj in gaženju pehotnikov spominja na sedenje za krmilom warthoga v Halu.

ši se kot moderna srednja pot, najboljše iz obeh svetov, kajne? Toda žal pristop ne izpade vedno tak. Ko se našteti mehaniki nadmočno pomešata, je rezultat spektakularna akcija, ki ne pozna mrtvih trenutkov. Različnih scenarijev je itak nemalo. En recimo predvideva, da prst držiš na sprožilniku in kosiš vse, kar ti pade pred muho, paziš pa edinole, da se ti orožje ne pregreje in da se zaloga ščita ter zdravja ne izenačita z ničlo. V drugem čepiš v zaklonu in čakaš, da se ti napolnijo rezervoarčki energije, ki omogočajo (ponovno) rabo talentov, medtem ko na frontno linijo pošlješ zvesta družabnika. V tretjem je sovražnik preštevilčen, zato se odločiš za strateški umik s kliničnim odstranjevanjem živalskih, mehanskih, lebdečih ter ostalih vrst nasprotnikov, ki so dovolj nespametni, da zapustijo zavetje in ti posamič sledijo. No, vir težav je ravno v dokaj primitivni umetni pameti ter v raznih, tako drobnih kot zajetnih nedodelanostih interakcije nasprotnikov z okoljem. Slednje ti na primer dovolijo, da se sovragov često odkrižaš z raznimi poceni fintami. Marsikdaj se šefi in njih podložniki iz neznanega razloga odločijo, da tvoje malenkosti ne bodo več zasledovali, temveč da se bodo zasidrali na določeni točki. Ti takrat mirne duše počakaš, da se ti obnovita zdravje in ščit, se dvigneš iz zavetja, pinjau, pinjau, granata, biotičen napad, kaput, gremo dalje. Na ta račun trpi težavnost, zato je za bedarije umetne pameti res škoda, saj je dinamika spopadov, kjer se znotraj posameznega spopada večkrat zamenjata defenzivna in ofenzivna vloga, sicer zelo nagrajujoča za čute.
Na srečo si podobnih spodrsljajev stvaritelji Knights of the Old Republic drugod niso privoščili. Če pomniš, je bil pred izidom daleč najbolj oglaševana odličnost Mas(t)nega Efekta domnevno božanski sistem za 'čustveno' komunikacijo s prebivalci galaksije. V praksi pogruntavščina ni revolucionarna, je pa izredno inteligentno zasnovana. Hec je v tem, da odgovore, ki niso prikazani dobesedno, pač pa s kratko čustveno frazo, izbiraš že pred iztekom sogovornikovega monologa. Posledica je izredno tekoča komunikacija, za nameček polna pestre obrazne mimike in filmskih izmenjav zornih kotov kamere. Odgovore lahko iz krožnega čvekalnega vmesnika z analogno gobico in gumbom čez čas odbiraš kar na slepo, saj natanko veš, kje v njem je sentimentalen odziv, ki pritiče tvojemu liku. V navzven malce manj poudarjeni obliki je, tako kot v KOTOR, stalno prisotno moralno izbiranje med dobrimi in kanec manj svetniškimi odločitvami, medtem ko res zgrešenih ali hudobnih ni. Posledice so za tvojega Sheparda na dolgi rok presenetljive, saj te med pustolovščino denimo pripeljejo do različnih zaključkov veličastne pripovedi ter odločanja o življenju in smrti zvestih spremljevalcev. Solzica, potoči se, saj so ti in drugi osebki upodobljeni fantastično. Hkrati so življenjski, polni osebnih tegob, ksenofobije in zgodb iz preteklosti. Take globine in kvalitete dialogov drugod ne srečaš pogosto, izpostaviti pa velja še profesionalno posnet govor, ki ga je za pet prikolic in dve karjoli.
Čvekanje je tudi sicer poglavitno orodje pri raziskovalnem delu poslanstva. Skozi ustne izmenjave namreč nabiraš namige, ki te vodijo do zakotnih lokacij galaksije – se pravi do sončnih sistemov in planetov, ki so jasno označeni na ogromni galaktični karti. Do njih te popelje plovilo Normandy, ki je skupaj s Citadelo odskočna deska tvojih dogodivščin. Pri tem ti nihče ne preprečuje, da ne bi vrstnega reda izbiral sam. Po pristanku na okroglinastih gmotah skalovja ponavadi najprej nastopi vožnja s šestkolesnim terencem, kjer se moraš mimo sovražnikovih utrdb po varljivo odprtih področjih (v bistvu gre za precej omejene hodnike pod milim nebom, kjer priložnosti za kako raziskovanje ni) prebiti od točke A do točke B. Sledi izkrcanje, nato pa bojevit preboj do cilja znotraj tovarniških, stanovalskih, laboratorijskih in sličnih kompleksov. Roko na srce se špil na tak model dogajanja kljub galaktičnim razsežnostim kar malce preveč zanaša. Predvsem zato, ker vzorec velja tako za ekspedicije, ki spadajo v sklop osrednjega kvesta, kot one, ki so del stranskih. A pretirano jamranje je odveč, saj se igra izredno trudi z menjavanjem vizualnih slogov okolij. Tu blesti grafična srčika Unreal Engine 3, ki slika čeljust spuščajoče prizore planetarnih tihožitij, zapuščenih antičnih metropol in vsakovrstnih tipskih lokacij iz znanstvenofantastične zakladnice. Sem in tja se ji resda zatakne, nalaganja je precej in tu je nadležno zakasnelo osveževanje tekstur. Vendar tu ne gre za nevšečnosti, ki bi bistveno pokvarile izkušnjo.
Po raziskovalno–tepežkarski vesoljski odiseji, ki se je ne bi sramovala ne Kubrick, ne Cameron, se tako po slabih dvajsetih urah prebiješ do zadovoljivega zaključka. Tedaj si vesel, da si bil priča čudoviti avanturi, a se hkrati zavedaš, da bi lahko bil špil, prevsem kar se tiče akcijske uravnoteženosti in dolžine, še boljši. Sladko čakanje na neogibni popravni izpit, saj je Mass Effect šele prvi del načrtovane trilogije, se lahko začne!



Na najvišji težavnosti se nivo nasprotnikov in šefov prilagaja tvoji razvojni stopnji. Kljub temu pravi izziv često izostane.



V sklop odločanja spada tudi izbira ženskega spolnega partnerja. Fuk scena, ki je, ako igraš baburo, lezbične narave, ne izostane. Zaradi tega je bila igrica v Singapuru začasno prepovedana.



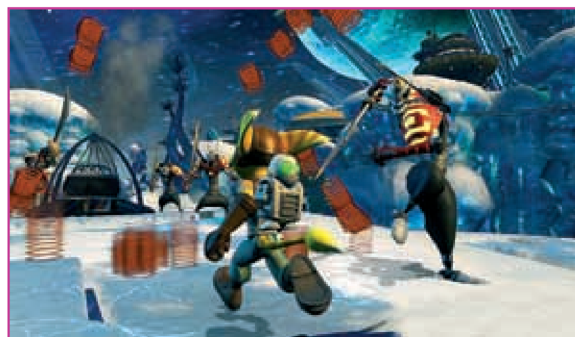
Shranjevanje je nujno, saj so smrti pogoste, dasi bolj zaradi presenečenj kot izrezbarjene težavnosti.



Radar (spodaj desno) je med tepežkanjem neuporaben, saj so sovragi itak jasno razvidni. V pomoč je zlasti pri raziskovanju.

85 *Masovna afekcija ali masivna erekcija? Za vas poizveduje kozmonavt Case.*
xbox 360 — Microsoft

Ratchet & Clank:
Tools of Destruction



V slogu 'pravih' nažigačin igra omogoča zaklepanje cilja in kroženje okrog njega. Avtorji Insomniac nenehno spretno dozirajo močnejše posamezne nasprotnike in horde šibkejših.

Temeljno vprašanje je: gre pri Tools of Destruction, petem Ratchetu & Clanku za sobne konzole (in šestem vobče), za znano igro v HD-ločljivosti? Ali pa za špil, v katerem je visoka definicija le ovitek za nebroj svežih sestavin? Odgovor se zdi preprost, saj se zadeva igra podobno prejšnjim delom, zlasti če sodiš po demu. Toda rezanje počez bi storilo krivico tako večplastnemu in predvsem brutalno uživantskemu izdelku.

Ratcheti & Clanki nikdar niso bili butaste enostavnice, marveč so na samosvoj, zabaven in zloščen način združevali tretjeosebno poskakovanje, streljanje ter frpjsko napredovanje. Tools of Destruction recept ponovi, le da – v slogu dvojke – vplete več skakanja po ploščadih, ki je v Gladiatorju skoraj izostalo. Kosmata risankasta živalica Ratchet in njegov robotski pomočnik Clank morata med reševanjem galaksije pred novo grožnjo mešati hopsanje in rešetanje, kar da izredno zadovoljujočo akcijsko izkušnjo. V platformskem dogajanju ni nič težavnega ali naprednega, s tem, da ti včasih zoprno ponagaja kamera in da je občutek oprijemanja robov mestoma čuden. Pa vendar toliko razgiba nažiganje, da je kljub osnovnosti dobrodošlo. Tudi pokanje bi lahko bilo naprednejše, saj špilu (vsaj v prvem skozihodu, nato se odklene težji modus challenge) manjka kompleksnosti. Drži, da je na voljo kup domišljijskih orožij, resda večinoma skopiranih oziroma vsaj navdihnjenih od prej, a nič manj ubitačno dekstruktivnih ter imaginativnih in opremljenih z iskrico izvirnosti: pregovorni mehanski ključ, ognjeni kanon, plazemski pošastki, bazuka, laser, sledilne rakete, kompanjonski strelski robotej, šibrovka, spreminjevalo kanalj v pingvine (res, ni jokerjevska fora :)), disko krogla, ob kateri se barabinčki zamotijo s plesom ... Krepela se z rabo frpjsko nadgrajujejo do pete stopnje, kjer dobijo še eno lastnost, hkrati pa v energiji napreduje Ratchet. A premalo je tega, da bi bili sovražniki te ali one sorte občutljivi le na določene izstrelke, kar bi dogajanje vzdignilo na naslednji nivo. To je zlasti opazno pri šefih, ki so navadne gobe za vpijanje poškodb. Taktično se igra ne nadgradi prej kot proti koncu dvanajsturne izkušnje in postane v tem smislu spodobna šele v modusu challenge. Škoda za tiste, ki so že preigrali prejšnje dele, saj bi zvišana težavnost od začetka sedla. Za izurjenega akcijadneža, kaj šele ratchetovca, bo ToD tedaj namreč sprehod v parku, če se ne bo lotil iskanja solidne količine skrivnosti.



Mimo gusarskih vrat se prebiješ s ponavljanjem piratskega plesa. LOL.

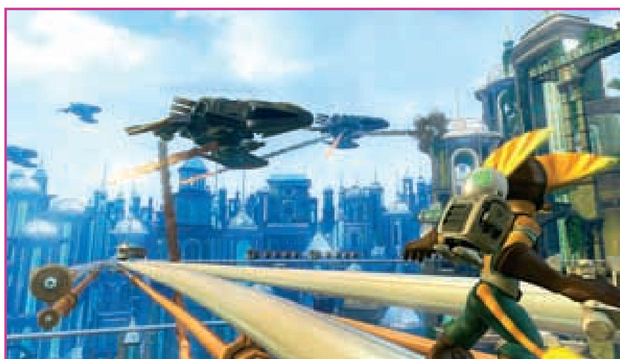


Grafika, ki smo jo še pred nekaj leti občudovali v vmesnih sekvencah, v temle Ratchetu bljuva drobovje PS3.

A kot rečeno, igre ni moč odpisati kot ajnfoh pokalice in kopije predhodnic. Streljanje ni zapleteno, spretnost pa je vanj kljub temu treba vložiti, zlasti ko sovražnika vzameš na muho, nakar se med strafanjem ogibaš izstrelkom, in ko uletijo horde neprijateljev, ki te hitro spravijo ob vse strelivo najljubših orožij. Tako te igra spretno pripravi k temu, da razviješ veliko krepel. Predvsem pa je neskočno uživaško, kot smo od serije vajeni. Nič težav s kontrolami, le občasni polomi kamere, elegantno menjavanje pokalic iz prilagodljivega krožnega menija, med katerega prikazom dogajanje otrpne ... Iz zabojev in poraženih sovražnikov, ki jih je ogromno vrst in oblik, bušnejo slapi vijakov in matic, ki po tradiciji rabijo kot cekin za kupovanje novih sredstev smrti. Kot novost pa naokoli frči rudnina, s katero orožja dodatno nadgradiš. Potem so tu tematsko pisani planeti, skozi katere te vodi rdeča nit, od nje pa lahko kadarkoli odstopiš; dričanje po ograjah; izstreljevanje med trampolini in teleportirnimi kanoni; furanje v krogli; boji v areni in spopadi, kjer ti pomagajo sotrpini; podvodne sekcije; Clankovi nivoji, kjer robot manipulira s časom in zapoveduje skrivnostnim zaveznič-kom; in vesoljske sekvence, kjer ladjico in merek premikaš neodvisno. Sixaxis pak pride do izraza v usmerjanju padalskega Ratcheta, nadzoru laserja, ki luknja zidove, zmajastem letenju ter nagibanju tiskanih vezij, po katerih se vali krogla in med elementi vzpostavlja stik, da elektrika doseže stikalo, kar odpre vrata. Pomislite na Bioshock, le da se ne ponavlja.



Vse to so kratki, ne nujno originalni grižljajčki, ki pa so perfektno dozirani in toliko popestrijo ratchetanje, em, rešetanje, da se Tools of Destruction niti za sekundo ne utrudi. Čeprav je (v prvo) lahka in si marsikaj izposoja iz predhodnic, je razgibana, udarna in do obisti žurerska, tako da bo nepoznavalca serije povsem očarala, medtem ko je subtilnih sprememb dovolj, da se ljubitelji R&C ne bodo čutili oškodovane. Dodajmo posrečen humor, saj je to ena redkih iger, ob kateri se sproščeno nasmeješ, solidno zgodbo, ki poseže nivo globlje kot prej, ter absolutno neverjetno, huronsko pisano grafiko malodane Pixarjeve kakovosti, ki postreže s svetlobnimi in okoljskimi efekti, kot jih še nismo videli, pa špilu že skoraj odpustimo lahkost ter manko multiplayerja, ki je bil dobrodošel privesek Gladiatorju. V dosti pogledih gre res za pogreto vesoljsko župco – toda zavreli so jo skrbna nespečna mati, ki so vanjo stresli ekstra mesa in jo začinili, da ima znan, a vseeno samosvoj okus.



Švoh plat zgodbe je, da si malo preveč sposoja iz Vojne zvezd, ki se ji klanja tudi okolica. A je vseeno nadvse zanimiva.

84 — *Sneti sreba vsemirski ajmoht in cmoka. Okus je znan, toda slasten!*

playstation 3 | Sony



Ker je Conan fantazija za tiste, ki nočejo odrasti, pod okriljem svete preproščine nosi izredno brutalnost.

Conan

Conan je igra dveh obrazov. Prvi in naposled ključni je viden na začetku: zanikrna grafika, delana za stare konzole in umetno izboljšana za XB360 ter PS3, daje podlago špasno krvavi, a nekam okorni tretjeosebni sekljačini, ki več kot mimogrede spomni na God of War. Ko se barbar Konan znajde v ancientnem templju in se jame mečevati s prikaznimi v oklepih, ti je takoj jasno, kam Kerber taco moli, in špil izpade kot ne preveč navdihnjena ali posrečena kopija nadmočne Sonyjeve klavščine.

odbijati napade, delati prevale za izogibanje in iskati otvoritve. Teh pri močnejših sitnobah ni dosti, saj se znajo ščititi, zato se je treba zatekati k močnim zamahom za preboj, ob katerih tvegaš protinapad ali zabodljaj v hrbet s strani kakega drugega težaka. Eni vojaki nosijo specialne ščite, iz katerih se iztegujejo špice, ki te fino zbodejo, če jih brezglavo naskakuješ. Ko je gneča ali ti manjka energije, prideta do izraza metanje predmetov iz okolice, kot so skale in vrči, ter držanje bakel, s katerimi zažgeš hiše iz trsja in lesene ba-

povzema stripe. Konanov je svet nasilja, kavsa, gorečih vasi, zlobnih čarodejev (okrog enega se plete še kar zgledna štorijica) ... in ogromnih zverin, ki rabijo kot solidni šefi. Med drugim se znajdemo pred krakenom, okostnjaškim slonjim božanstvom ter peščenim zmajem, ki imajo po več stopenj in za katere odstranitev je treba uporabiti tako možgane kot silo. Da zaključna dela opravimo s pritiskanjem knofov glede na navodila na zaslonu a la Bog vojne in Perzijski princ, ni treba dvakrat reči.



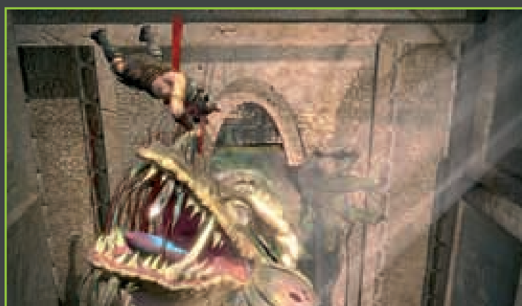
Vzorcev, po katerih se ravnajo šefi, ni težko pogruntati, in nekaj jih je res čizi. So pa impresivni, številni in JEZNI.



Ko špil obrneš na 'hard', se odklene 'king'. Po njega koncu pa dobiš goljufije za lažje achievemente (xbox 360).

Urico, dve zatem Conan nastavi drugo lice. Grafika res ostane žalostno plastična in igra je sila navdihnjena od Boga vojne, kar pomeni podobno jezno bojevanje v domala enakih kotih kamere, kar spremljata skakanje in ščepec miselnih orehov. Vendar k mizi prinese globok borilni sistem. Konan vihti enoročna orožja s ščitom ali brez, dvoje rezil ali krepelo, ki ga prime z obema rokama. Ob tem ni omejen na zvesti meč, temveč pobira ostrine, ki jih izpustijo barabe, ali nove dobi iz skladišč. V vsakem od 'stavov' ima na voljo niz kombinacij, ki jih odklepa z zbiranjem duš nasprotnikov. Za nameček Simerijec sproži protiudarec, če v pravem trenutku stisneš blok in nato ustrezen gumb. Z izvajanjem verig in prestrezanj nabira izkušnje za mojstrovanje potez, kar vodi k večji količini izplena v obliki energije, splošnega izkustva za nakup kombinacij ter mane. Jep, tudi čarobne moči ima Kratos, ee, Konan: spreminjanje gnusob v kamen, ognjen dež, jato krokarjev in sesanje v črno luknjo. Ta-ru!
Naštete tehnikalije imajo za posledico borbo, ki je bolj možganska, kot bi si mislili. Knofodrk je namreč urno kaznovan, če ravno ne igraš na težavnosti za dojenčke, zlasti ko se pojavijo kopjaniki, levi in starogrški soldatje s ščiti, ki nadomestijo klavrno opremljene gusarje z začetka. Veliko je treba blokirati, pravočasno

rikade z lokostrelci, prav tako pa lahko z baklo zakuriš zoprneža in ga nato, oslepljenega, narežeš na kosce.
Nasploh je brutalnost zaščitni znak špila. Barbar ima na zalogi že prav ostudne poteze, kot so obglavljenja, rezanja udov, sesekljanja v malo mešano za žar, drobljenje hrbtenice, preseki na pol in ruvanja srca. Da vse to spremljajo pljuski rdečice, ni treba omenjati. Hkrati ga ni strah konkretno namigovati na fuk, saj rešuje nastavljačice zgoraj brez in ima več kot le eno srečanje s konkretno deklino. Temna fantazijskost, ki ga preveva, je najstniško enostavna in jadrno seksistična, a mu daje otipljiv pravomoški čar, ki dobro



Igra ni zatežena, saj je nadaljevalnih točk obilo in so prijazno razpostavljene, da si ne ruvaš naprsnih dlak.

Škoda torej, da na polovici nekako deveturne izkušnje Conan zopet jame kazati gubasto obličje. Globina borilnega sistema se izčrpa, ko nabereš dovolj potez in pogruntaš, da sovražniki padajo na iste finte. Robotkaste horde se zanašajo na stalno enake, redke vzorce, in so povečini sestavljene iz vedno enakih izpeljank vojaka z mečem. Špil reciklira tudi okolja, splošne prijeme, kot sta dolgočasno odpiranje vrat in nerodno proženje statičnih lokostrelov, ter celo šefe, ki postanejo neprijetno superiorni Konanovim omejenim sposobnostim (beri: cheap'n'cheesy). Med orožji ni lokov, kar omeji boj na daljavo, rešitve 'ugank' so na dlani, ploščadenje je pogosto in tečno, saj nimaš dobrega občutka. Najbolj pa najeda sčasoma že prav nesramno posnemanje GoW. Nekaj časa je izdelek samosvoj, nakar pade v totalno kopirancijo Kratosove grškosti; ne le to, igralni prijemi so enaki in mestne stopnje takisto, le da so slednje razvlečene ter brez navdiha. Glede na bogastvo Konanovih stripovsko-filmskih avantur po najrazličnejših svetovih bi se Nihilistic morali spomniti kaj boljšega in ne upam si pomisliti, kaj bi jim barbar delal za ta greh.

62 — *Sneti naproša Kroma, naj končno zrihta eno spodobno konanščino!*
xbox 360 / PS3 — THQ

Crash of the Titans

Crash Bandicoot se po svetu prekopicuje že enajsto leto. Mutirani vrečar je kariero pričel na prvem playstationu, ko je kot neuspel eksperiment pobegnil iz delavnice zlobnega veleuma Cortexa. Saga o večnem boju je rodila nič manj kot štirinajst iger in če damo na stran dirkaške, miniigerne ter drkamoževske poskuse, so jedrni del tvorile polnokrvne ploščade. Titani so šesta v vrsti slednjih, v njih pa doktor Skorja ugrabi Razbijačevo sestro Coco in prebivalce otočja spremeni v krvoželjne beštije oziroma titane, s katerimi namerava (spet) zavladati svetu.

Poleg skakljanja čez prepade so ključnega pomena mlatenje, krotenje in jezdenje teh zverin. Pri tem si skušaš nagrabiti kar največ moja, skrivnostne snovi, ki leži okrog v obliki modrosvetlečih kapelj in brizga iz premaganih sovragov ter raztreščene krame. Žmoht med drugim daljša življenjsko črto in razkriva nove, udarne kombinacije. Te s pridom uporabljaš pri soočenjih z novimi sortami titanov. Za lažje krotenje sčasoma dobiš posebna oblačilca, ki omogočijo onesveščanje določene vrste pošasti z eno samo zaušnico. Ker se je treba za kostum odločiti že pred pričetkom stopnje, vmesno menjavanje ni mogoče.

Začetnim krempljatim stvorom se pridružijo dihurjasti matalci smrdljivih bomb, lavamožje, hodeče električne jegulje, ledenjaki, netopirski sekljači, križanci med gorilami in škorpijoni ter kup drugih. Ježa je vsekakor hudo kul, sploh ko sediš na uhljih največjih hrustov in drobiš vse pred sabo. Žal pa so vsi prikovani na tla in ne zmorejo preskočiti niti najmanjše stopničke, zato imajo bolj vlogo tankov za enkratno uporabo kot zvestih konjičev, na katere bi se človek navezal. Značilen in ponavljajoč se scenarij je ulet v amfiteater s kupom gnusob, kjer moraš najprej nalomiti in zajahati manjše fizlje, da lahko posežeš po nevarnejših debeluhih. Ko našeškaš vso zalego, sklatiš tarče ali pometeš z ovirami, se odklene prehod naprej. Živad ima poleg lažjega in težjega udarca še hudimano močno specialko, ki izcuza vso čarobno energijo. Poteza v verziji za wii navadno zahteva mahanje z igratorjema, denimo kingkongovsko trkanje po prsih in usek navzdol, da gorila demolira vse okrog sebe. Na ostalih konzolah se je treba zateči h knofom. Ob svoji surovi moči pa so komboti obenem počasni in nenatančni, tako da jih je treba uporabljati s pametjo. Druga wiijeva posebnost je kurzorček, ki med dogajanjem čepi na zaslonu. Ko jaješ strelca, z njim jemlješ na muho sovražnike. Ostala raba daljinca in nunčaka je bolj za okras, recimo pobiranje draguljev na daljavo in kratkočasenje med nepreskočljivimi filmčki z lepljenjem očal, brkov ter čekanov na frise nastopajočih.

Za dodatne finte poskrbi maskež Aku Aku. Večnamenski stari znanec službuje kot Crashev vodnik, pripomoček za obvladovanje pošastljev, ščit in drčalna deska za spuste po klančinah, ki redno prekinjajo pešpoti. Prizorišča vsekakor dajo privlačen prvi vtis in se hitro menjavajo, tako da iz džungelskega zelenja hipoma odvršiš v razbeljeno magmo, zbombardirano plažo, kanalizacijo, tempelj ter krošnjo ogromnega drevesa. Žal pa so hkrati izrazito premočrtna in očitno omejena z nevidnimi zidovi, tako da se raziskovanja ne moreš iti. Dodatna cokla je privijačena kamera, ki zlasti v vročici boja prav nemarno ovira pregled nad dogajanjem. Če se nadte zgrne kup krvolokov, zna hitro zagustiti. Kontrolnih točk je sicer obilo, a če zapraviš vsa življenja, odletiš na začetek stopnje.

Zato je modro in dobrodošlo, kako so si avtorji zamislili večigralstvo. Dotično je idealno za nabijanje z navdušenim sorojencem, ki ti lahko s svojim setom kontrolerjev kadarkoli priskoči na pomoč. Crash tako dobi belega pribočnika, s katerim skupaj mikastita in krotita zlobnike. Mogoče je tudi zlesti na kolegov hrbet in se bodisi štuporamo švercati čez nevarna področja, bodisi se igralca med skakanjem samodejno menjavata, tako da en skok nadzoruje eden, drugega pa drug. Zlasti slednje je nadvse izvirna pogruntavščina in zahteva veliko mero usklajenosti.

Puščavnik se skozi dvajsetерico nivojev pretolče v kakih desetih urah, od katerih lep del požre ubadanje z nesramno močnim predzadnjim šefom. Reciklaža v mehaniki igranja se resda prične hitro in ozka usmerjenost v tepež zna delovati plitko. A hkrati je ukvarjanje s titani najmočnejša stran igre, saj je zamisel z ježo sveža in kljub nekaj nerodnostim privlačna ter fino igralna. Le naj nadaljujejo v tej smeri in dodajo več globine, pa bo galopiranje na stvorskih plečih zares zasijalo.



Kot sodobni ploščadi pritiče, ima Crash že v štartu na voljo več vrst skokov in udarcev. Seznam veščin se postopoma daljša.



Vsak nivo ima skrito areno z izzivom. V omejenem času je treba območje deratizirati, si nagrabiti dovolj žmohta ali zadeti vse tarče.



Ostrostrelci so nepogrešljivi za ergonomsko odstranjevanje tečnob na daljavo. Nadvse uporabno, zlasti pri šefih.



Najmanjših mušic, ki tule optimistično jurišajo na mojega kolosa, ni moč zajahati. So sitne, a sklofutaš jih zlahka.

77 *Navi skače med hrbti ponijev z ostrimi čekani in lučjo v očeh.*

wii / PS2 / xbox 360 — Sierra



Rayman Raving Rabbids 2



Špil je tokrat zaobšel PC in nenintendove konzole. Mahanje in družba sta pač tri četrt zabave.



S podiranjem rekordov odklepaš preobleke, da lahko Raymana in zalego našemiš do neprepoznavnosti.



Pri nastopih z udarjanjem loviš ritem. Na izbiro je več glasbil z različnimi težavnostnimi stopnjami.

Pred letom smo vzporedno z izidom wiija doživeli prvo invazijo zmešanih zajcev. Rayman je iz cenjene ploščade elegantno preskočil v (tedaj še svež) žanr niza mini iger, ki mu je dodal zvrhano mero izvirne čezlesnosti. Zgodba se zdaj nadaljuje in gode o dementnih uhljačih, ki so se z rumenimi cepelini namenili zavzeti svet. Misije se razprostirajo čez pet celin, od katerih ima vsaka devet podšpilov. Med boljše domislice spadajo neotesano čvekanje po telefonu v kinu, pretvorba daljinca v frulico za kače, bruhanje ognja po zobanju feferonov in pljuvanje v kozarce gostov. Po drugi strani pa ne manjka vprašljivosti, kot sta anesteziranje in dirke s polži, da o hecnem koncentriranju med šahom ne govorim. Marsikatera malčica res zasije šele v večigralstvu, kjer lahko kontrolerje zgrabijo do štirje.



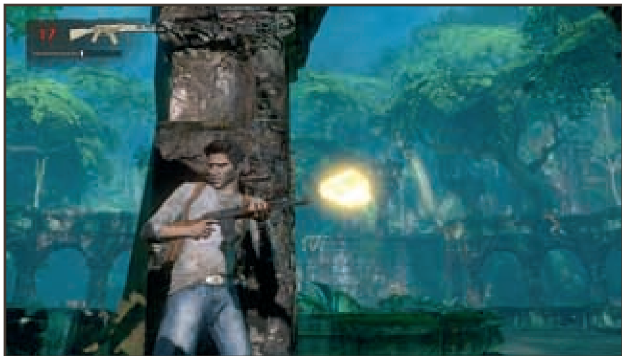
Vsak sklop, tako kot v prvem delu, zaokroži plesnoritmični vložek, le da ob mahljanju namesto upepeljevanja zajcev igraš glasbilo. Streljaške sekvence domujejo v ločenem načinu in se odklepajo postopoma. Zanimivo je, da so za prizorišča uporabili filmske posnetke, tako da kratkorepce ugonabljaš med utirjenim sprehajanjem po pariških ulicah in orientalskih templjih. Lušten prijem, samo da namesto življenj izgubljaš točke in je večji del težavnosti izpuhtel. Za samotnike RR2 vsekakor ni, saj si okrog sveta v borih dveh urah in v letalo sedeš kvečjemu še enkrat, da odkleneš vse podigre.

Verzija za DS tokrat ni skakalni odvrtek, ampak prav tako zbir igrick. Poleg hrkanja po sladoledu in sličnih bedastoč je večji poudarek na risalnih veščinah, recimo kracanju simbolov in barvanju sličic, plus pihanju v mikrofon. Privoščili so si tudi nekaj reciklaže, kot je loputanje straniščnih vrat. Druženju do štirih je namenjeno lokalno večigralstvo. Kljub vsemu drkamožek ne zmore poustvariti vseh ravni slastne norosti in je nekam bled odmev sestrske igre na wiiju.

A tudi ta je v primerjavi z enico veliko izgubila na osti in svežini. Ne le zato, ker so že v začetku na voljo skoraj vsi kontinenti in se ti izzivi praktično ne morejo ponesrečiti. Huje je, da je nabor špilov nezapomnljiv in kratek, poleg tega smo se tovrstnih zbirk pošteno prenažrli. Da ob zajčji umobolnosti komaj še dvignemo obrv, je pak že samo po sebi dovolj zaskrbljujoče.

69 *Navi spet dobi v prevzgojo krdelo kuncev s posebnimi potrebami.*
wii | Ubisoft

Uncharted: Drake's Fortune



Uncharted ni enolična drkalnica kot Heavenly Sword, saj je treba v boj vložiti kar nekaj spretnosti. Ploščadenje pa je težje kot v Assassinu.

Značilni pustolovci včerajšnjika so skoraj že mrtvi. Nekoč priljubljeni Indiane Jonesi in Corti Malteseji gredo v pozabo, prešvicani, usrani, nalomljenih kosti, ožgani od vulkanskih plamenov. Namesto dragotin imajo polne žepe cenenega njuhanca in kačje sline, da pozabijo, kako so jih zapustili fani, ki so šli streljat teroriste pa vesoljce. Le včasih heroji med sestopanjem z odra zmorejo pogled nazaj. Dostikrat nabitega z očitajočo bolečino – včasih pa iskrivega in polnega vere v srečen konec, ko junaka z dekletom pod eno ter skrinjo zlata pod drugo roko obsije sončni zahod. V takega, torej, kakršen je Uncharted.

Navdih za svežo igro studia Naughty Dog je sicer jasen. Sestavljena je iz dveh delov, ki gladko prehajata eden v drugega in se včasih prekrivata: strelskega in platformskega. Prvi temelji na tretjeosebnem pogledu, kjer je lik umaknjen na stran, in skrivalni mehaniki iz Gears of War. To zadnje pomeni, da štos ni v maxpaynovskem bljuvanju krogel. Heroj, jonesovski avanturist Nathan Drake, pri direktnih napadih brž potegne kratko, čeprav lahko nasprotnika od blizu pokonča s kratko kombinacijo udarcev ali ga s prijemom od zadaj ubije. Zato rad tiči v zaklonu, od koder se stegne z orožjem v roki, nekajkrat sproži in se skrije nazaj. Sovražniki so sposobni, skrivajo se za predmeti, se premeščajo in napredujejo med kritjem, opremljeni pa so tudi s poškodbenim modelom, ki jim naroči, da ranjeni šepajo okrog. Obenem se manj zdržljivi objekti v slogu zabojev, za katere se potuhne Nathan, pod kroglami kmalu raztreščijo, tako da je slej ko prej modro premakniti rit. Tudi ploščadni vidik Uncharteda ima krepke vzore, saj vse dolguje Perzijskemu princu in zali gospe Croftovi. Celo več prvemu kot drugi, saj Nathan za skakanje po stebrih, visenje z robov in preprijemanje izboklin v zidovih ne porabi dosti moči. Urno opravi z njimi in je spet nared za strelsko akcijo, ki tvori nekako šestdeset odstotkov špila. Trideset jih odpade na ploščadenje, ostalo na dve puzlici z obračanjem kipcev in pritiskanjem stikal, vožnjo skuterja, furanje z džipom ter proženje statičnih mitraljezov.

Zdaj, analitični pregled sicer razkrije, da sta oba temeljna sestavna dela solidna, toda ne vrhunska. Streljanje je malo preveč statično, nasprotnikov je malo vrst in niso tako pametni ter agresivni, kot se sprva zdi, saj njihove vzorce kmalu naštudiraš. Iz tega razloga igra postane malce ponavljajoča se in rutinska, sploh zaradi premočrtnih plezalno-skakalnih izzivov, par nejasnih skakalnih rešitev (ena veriga je oprijemljiva, naslednja ne, čeprav je videti enaka – še dobro, da je nadaljevalnih točk dosti) in manka kompleksnih puzel. Opazno pa se začne vleči, ko se v zadnji tretjini kakih desetih ur na srednji težavnosti spusti v temačne hodnike in jih poseli s hordicami klišejskih zombakljastih pošastkov. Ti spremenijo ritem, saj odstranijo skrivanje za zaprekami, vendar so butasti in prežvečeni.



Z igranjem nabiraš točke, s katerimi odklepaš dodaten stuf, med drugim luštne posnetke o razvoju.



Na zaslonu je zelo malo pokazateljev. Nathanovo stanje ti je jasno po barvitosti ali obledelosti barv ter težkem dihanju.

Toda preveč dlakocepiti ni dobro. Uncharted je namreč akcijska pustolovščina, ki temelji na hitrem dogajanju, tega pa podaja ravno brzinsko izmenjavanje nažiganja in skakanja. Noben od teh delov ni blazno kompleksen ali napreden, toda skupaj oblikujeta nekaj razgibanega, tekočega in zabavnega. Ploščadenje je ajnfoh, a nikakor ne tako samodejno kot v Assassin's Creedu, in v strelskem delu se skrivajo nepričakovani bonbončki. Špil nas večkrat rukne v krožne arene, polne objektov, kjer nasprotniki uletijo zdaj od tam, zdaj od drugod, so spodaj in zgoraj, obkolijo nas in silijo, da menjavamo zaklonišče. Itak pa se občasen trpek okus v ustih rade volje umakne sladkorju, ki ga nasuje izvedba. Grafika je za dol past – otok je ubijalskega videza, z oko izdirajočim džungelskim zelenilom, spoštovanja vredno vodo, norimi svetlobnimi učinki in dokaj različnimi prizorišči, saj se iz tempeljskih globin selimo skozi gozd do cerkva in notranjosti podmorniške baze. Atmosfera je tako fantastična. Vtis dopolnjuje izredna inštrumentalna glasba, medtem ko paket zavije štorija. Špil namreč naplete za lase privlečeno in buč polno, a luštkano lahkotno pripoved o iskanju El Dorada. Skozi številne vmesne sekvence opazujemo prvovrstno animacijo in govor likov, kot so novinarka Elena, ki se pridruži Nathanu (in ki začuda nima velejozeljnov), brkati kolega Sully ter smešni zlobnjaki. Fabula je popkornasti tobogan, sličen klasičnim avanturističnim filmom in stripom, ki ne pripelje do globokega bistva, a navduši z dogajancijo ter nenarejenimi liki. Elena je vse prej kot blond glupača, vez naklonjenosti med njo in Drakom skozi preizkušnje vidno brsti, najboljši pa je Nathan. Med strelskimi podvigi jamra in se priduša, ko visi nad vrtoglavim prepadom, malo je neroda, a ko je treba, vzame stvari v svoje roke. Tole je šele prva igra iz nove serije z njim v glavni vlogi in komaj čakam, kam nas bo Poredni pes odpeljal v dvojki. Skoraj pozabljena Jones in Maltese pa tudi, saj jima Uncharted vdihne novega življenja.



Vmesne sekvence so narejene z grafičnim srčkom in presenetijo tako s kakovostjo režije kot naravnim gibanjem protagonistov, zlasti kar se tiče položajev teles in obraznih grimas. Na podobno visoki ravni je govor. Profesionalno!

86 *Sneti* *gazi po džungli trenutno najboljše igre za playstation 3.*
playstation 3 — Sony



The Simpsons Game

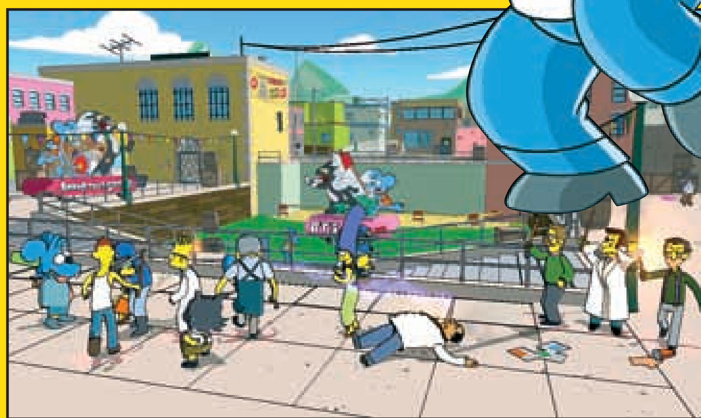
NIKOLI VEČ NE BOM ŠPILA O SIMPSONIH VNAPREJ OZNAČIL ZA LICENČNI APN! NIKOLI VEČ NE BOM ŠPILA O SIMPSONIH VNAPREJ OZNAČIL ZA LICENČNI APN! NIKOLI VEČ NE BOM ŠPILA O SIMPSONIH VNAPREJ OZNAČIL ZA LICENČNI APN!

Da bi se to utegnilo pripetiti, sem namignil v neki napovedi dotične igre, špekulirajoč na podlagi izkušenj z EAjem in filmskimi pravicami. A izkazalo se je, da so novi Simpsoni dober naslov, ki ga nad povprečje dvigajo izvirnost, verna simpsonovskost in mavrična barvitost. Prav slednje – in seveda moja radost do TV-serije – je botrovalo temu, da sem se jih sploh lotil, zakaj nucal sem farboviti balzam za svoji očki, ki sta po prebijanju skozi pusta Hellgate in Jericho skoraj monokromatski postali. Priznam, začetni vtis ni bil najboljši, saj sem bentil nad nenatančnim nadzorom in nerodno kamero, malo pa tudi nad svojo motorično izzvanostjo. Zadeva je konec koncev poskakovalščina, kar pomeni dosti globokih padcev in tisočero ponavljanj s peno na ustih. Toda četudi sta zameri še vedno na spisku, sem se mehanike navadil in užival v res slikoviti arkadi.



Bart ne le, da zna zajadrati na oddaljeno nižjo ploščad, na vročem zraku se lahko tudi dvigne v zrak. Upravljanje z njim je sprva težavno, saj nimaš občutka, kje si glede na tla. Začetni nivo v muzeju je zato preizkus živcev.

Štorija ni vsakdanjiška, kakršne so povečini epizode, marveč je obliki izdelka primerna. Proslavljena ameriška familija namreč odkrije, da nastopa v igri. Ko Springfieldu zapreti nevarnost, se Simpsoni iz pomagalne bukve naučijo svojih supersposobnosti in se odpravijo po pomoč k razvijalcu, ki je nihče drug kot njihov ata Matt Groening. Ne samo, da je zaplet 'igričarski', taka je tudi celotna vsebina. Že res, da je v prvi vrsti vseprisotno vzdušje iz animiranke, torej pregovorna kritika družbe, originalni glasovi, pristni risani odlomki, srečanje z vsemi očitnejšimi liki ter kraji in Bartovi štosi na račun fotrove zavaljenosti. A vse to je prežeto s satiro na rovaš naše panoge, tako v malenkostih kot v širšem okviru. Tu so male parodije v slogu Maria, ki išče gobe, in plakata Zero-Life z geekom s pajserjem, pa odseki nivojev, ki so videti kot Frogger, Gauntlet, japanski frpji ... Imena stopenj bodo igričarskemu razgledancu prav tako razpoznavna, recimo Medal of Homer, Grand Theft Scratchy in NeverQuest. Nadalje obiščemo igrin pogon in marketinški oddelek, stopnji, ki se neposredno delata norca iz založnikov, presenetljivo celo iz rodnega EAja. (Med drugim zasačimo EAjevega šefa, ki skuša podkupiti župana, da bi ne prepovedal prodaje njihovega nasilnega špila.) In nenazadnje se igra domiselno roga sama sebi, ko opozarja na tipične neumnosti, recimo da noben lik ne zna plavati, da sovražniki prihajajo od nikoder, da so povsod čudežno nastavljeni eksplozivni sodi in slično.



Barviti so Simpsoni kot le kaj. Zanimivo, da so razvijalci raje kot tipična okolja ustvarili nove, igrarski vsebini primerne scenarije. Tako denimo jedrske elektrarne ne vidimo niti od blizu, šole in nakupovališča prav tako ne.

Nenavadnost igranja je, da se nivojev lotevamo z dvema likoma, ki z edinstvenimi veščinami pomagata eden drugemu (ob vklopu drugega joypada se samodejno vključi sodelovalni način z razdeljenim zaslonom). Najbolj gibčna sta moška; Bart zaradi Bartmanove preobleke, ki mu omogoča plezanje, dričanje in jadranje, dočim se Homer prelevi v gigantsko rušilno žogo ali lebdeč helijev balon. Lisa z Budovo pomočjo premika objekte, najmanj uporabna pa je Marge, ki ima le megafon, s katerim nahujska množice nad želeni cilj. Našteto še zdaleč ni vse, kar pri-srčni rumenčki obvladajo. Vse sposobnosti so izvrstno zamišljene in se ob kulskih ugankah in pristopih odlično dopolnjujejo. K celostnemu občutku pripomorejo nadvse raznolike stopnje, ki segajo od muzeja in gozda prek letalonosilke in hobitskega zaselka do samih nebes. Seveda finomehanično skakanje, letanje in kotaljenje niso edini izzivi. Vseskozi se moramo otepati nasprotnikov, kot so hipnotizirani delfini, zli vesoljci in celo klonirani Benderji iz Futurame. Medtem ko padec v lavo ali vodo ni usoden, saj se koj vrnemo na nesrečno stopnico, nas sovražniki prestavijo na pričetek nivoja ali vsaj odseka, ako spravijo na tla oba lika. Na srečo se to zgodi le izjemoma, kajti špil ni pretirano zafrknjen ali celo krivičen. Je pa moteče, da je treba vsako stopnjo – nekatere trajajo debelo uro – odigrati na dušek. Če igro zapustimo, smo naslednjič spet na začetku.

Širom nivojev, praviloma na težje dostopnih mestih, ležijo vsakemu članu lastne ikonice, katerih vsepobranje prinese trofeje. Kake posebne nagrade za uspešnost ni, čeprav igra v ta namen predvideva vnovično preigravanje posameznih delov. Največja količina teh najdb je razmetanih po samem Springfieldu, po katerem tekamo med epizodami. Mesto je resda barvito, a nedinamično in neinteraktivno. Poudarek je na množici skakalno-plezalnih elementov, s katerimi pridemo do ikonic na strehah bajt. Prometa ni, srečamo le redke sprehajalce, ki jih lahko nekaznovano prebunkamo. Nekaj hiš nudi vstop, recimo Kwik-E-Mart in Moejev lokal, a zopet brez možnosti, le za odkritje kakega pirovskega štoflca za Homerja in Krustyjeve sličice za Barta. V tem pogledu je bil davni Hit & Run dosti privlačnejši. A ker gre samo za velikansko vmesno stopnjo, to ni resen minus.

Pod črto igra ni popolna, vendar je igralna, originalna in razgibana. 3D grafika je čudovito celuloidno senčena (cel-shading), tako da je videz čisto risankast. Ima moje priporočilo! Mimogrede, različica za PSP vsebuje domala enake nivoje, le Springfielda ne. Zaradi ene gobice manj je nekaj več dela s kamero.

78 — *FeboLord s fračo izpraši rit Kangu in Kudosu ter še Milhousu.*
PS3 / xbox 360 — Electronic Arts



Okoljevarstvena Lisa je oborožena s saksofonom, ki omami nasprotnike, ter z Budovim prijemom. Ta ji omogoči, da zlaga objekte vkup.

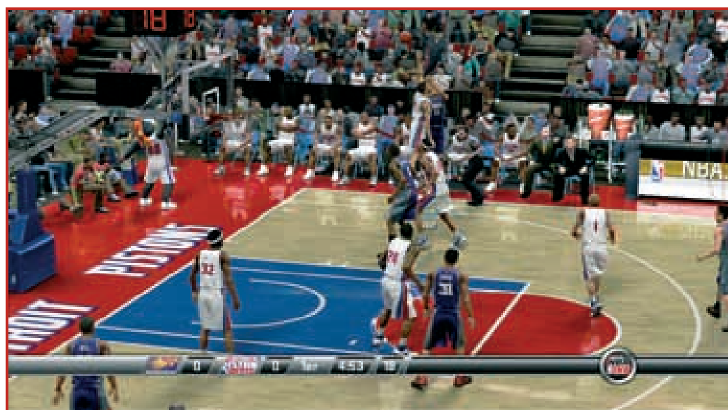
NBA 2K8



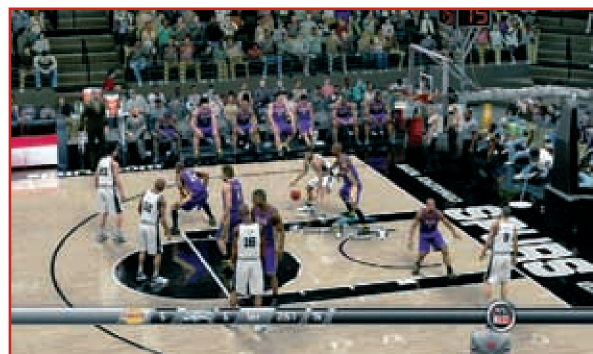
Pri metanju trojk pride močno do izraza dejstvo, da ima malodane vsak igralec svojo idealno točko izmeta. Jep, to igro je treba študirati.

Katera igra je kraljica košarkaških simulacij, je jasno že vrsto let. EA se sicer trudi s svojim Livom, ki v letošnji inkarnaciji za nove konzole niti ni slab, medtem ko Sony v kleti praska z neznanim NBA 08. Toda ko hočeš zares igrati košarko, ne le opazovati izmenjavanja zabijanj, ne greš drugam kot k Take-Twojevi seriji NBA 2K. Posebej zato, ker avtorji Visual Concepts izkušnjo praktično vsako leto dvignejo stopničko više in tako zatrejo klasično sitnarjenje o ponavljajočem se nategu.

2K8 je drugačna od 2K7 že na prvi pogled. Orenk so namreč dodelali animacijo športnikov, ki ima zdaj več sličic, tako da so tekme prav strašljivo podobne resničnim. Animacija vpliva tako na mete in običajne premike kot na isomotion, sistem preigravanja, ki je ratal prav nesramno globok. Sicer mu je treba posvetiti dosti časa in se navaditi, da ne biva na desni analogni gobici, ki je namenjena zgolj metom, temveč da elemente izvajaš z bolj ali manj prefinjenimi dotiki leve paličice v navezi s triggerjema. A vse je poplačano, ko natančno planirano uletiš v prostor ali pod koš in dosežeš dragoceni piki za svoje moštvo. Sploh ker imajo (super)zvezdniki sebi lastne sposobnosti, pri čemer ne dominirajo pretirano, kot smo izkusili v bedni Live 07 za PC. Ni treba dvakrat reči, da se je dobro zatekati k akcijam, ki jih izbiraš iz bogatih playbookov, lastnih vsakemu moštvu posebej. Slepo rinjenje pod koš je namreč hitro kaznovano, še huje kot v 2K7, saj je stik teles bolj dodelan, povrhu pa je tu samodejno spremljanje napadalca, če tiščiš levi trigger. V nasprotju z Live 08, ki ima vdelan podoben sistem, je avtomatike manj, tako da je raba globlja in bolj zapletena, tako kot se za simulacijo spodobi. Nakar sta tu izpiljen nadzor nad igralcem, ki nima žoge, in grafična pomoč pri izpeljavi skriptanih akcij (kam se postavi, kam kreni). Rezultat? Resničnosti zvesta košarkaščina, ki spretno hodi po ločnici med taktiko in akcijo, med run'n'gun doseganjem košev, počasno gradnjo napadov ter modro obrambo.



Komentar je izvrsten, vzdušje izredno. Navijanje je tako pristno, da se počutiš kot na pravi tekmi.



Škoda, da Take-Two ni šel po korakih EAja in vdelal kake evropske reprezentance. Dobimo le 'mednarodno' NBA-moštvo.

Slednjo se zdaj da vsaj približno držati tudi v multiplayerju, To je od nekdaj problem košarkaščin, saj se v srečanjih živih igralcev rade sprevržejo v NBA Jame. Zaradi samodejnega spremljanja napadalca, poklepanega stika teles in vpliva branilcev je praviloma teže prodreti pod koš, rezultati pa so nemalokrat v okviru resničnosti. Ko sem na spletu (kjer so možni tudi turnirji, sezone, ulične tekme in co-op dveh proti umetni pameti) igral z najhudejšimi nadrkanci, je igra občasno še razpadla v poveličevano arkado. Večina srečanj pa je tekla slično enoigralskemu modusu, ki se postavi z zelo dobro umetno pametjo in kupom modusov. 24/7 je sicer zgodovina in nadomešča ga NBA blacktop, ki poudarja ulično udejstvovanje in zajema tekmovanji v zabijanju ter trojkah. Zamenjava mnogim ne bo najbolj všeč, saj se je morala posloviti zgodba, kakor hecna je že bila. A to je pozabljeno, ko se jameš utapljati v globokem direktorskem načinu (association) z mnogimi subtilnimi izboljšavami, proti kateremu je kariera v Livu pomilovanja vredna. Škoda le, da so meniji dolgo časa nerodni.

Čemu torej spodaj ni devetice ino nečle? Iz običajnega razloga: ker so avtorji vezani na enoletni razvojni cikel, so morali v trgovine dati ne povsem dokončan izdelek. Prva žrtev tega so navodila, saj je priročnik vreden približno toliko, da si z njim otreš anus. Takisto ga ni v digitalni obliki, ne v igri, ne na internetu. Ker manjka vsakršna učna ura, je lahko izkušnja za začetnika boleča, za znalca pa tečna – nazadnje se morata oba zateči k forumom in YouTubu (tam v iskalno okence vpišite 'ZihinMaster NBA 2K8'). Nadalje očitno ni bilo dovolj časa, da bi res dodelali igro v raketi, ki navzlic solidnosti ostaja šibek člen, in kontakt med košarkaši do kraja očistili starega smetja. Še vedno se dogaja, da napadalec na mestu teče v branilca in da igralec pade v kolotek vnaprej pripravljene animacije, ki je ni moč prekiniti. Avtomatsko spremljanje je mestoma preveč učinkovito in sodniki kdaj pa kdaj še vedno ne znajo oddati žoge, čeprav podaj, ki bi se odbijale od riti igralcev, ni več. Kak met zaide za tablo, dres se spremeni v kupek mahedrajočih poligonov, podaja iz outa odfrči v orbito, polaganje iz neznanega razloga spodleti in naskok na obroč se zakomplicira do nezavesti, ker igra meni, da je bolje skočiti proč, se obrniti ter s skrajnim naporom šutirati, namesto da bi izvedla normalen met. Na spletu tekme običajno potekajo brez laga, a dogaja se, da se ne moreš povezati z nasprotnikom, zlobneži pa lahko izkoriščajo kupek lukenj. Malenkosti? V opisu se zdi tako in drži, da spotikljaji niso prepogosti. A verjemi, da se počutiš drugače, ko zaradi njih izgubiš usnjeno okroglino oziroma kar tekmo. Zaplata bi bila dobrodošla, sploh taka z orenk digitalnim priročnikom.

Pa vendar to niso elementi, ki bi polomili izkušnjo. NBA 2K8 je namreč glede na lansko leto dosti napredovala in je brez dvoma najboljša simulacija košarke. Komaj čakam 2K9!

85 — *Sneti sanja: oh, ko bi tole imel v obliki Evrolige ...*

xbox 360 / PS3 — Take-Two



Od blizu so nekateri igralci res videti dokaj zanič in ponekod manjka poligonov. A na splošno je podoba nadvse impresivna.

Assassin's Creed

As-salam alejkum! Me vidiš, mojster, med vsemi temi ljudmi? Seveda me, saj dobro veš, kdo sem: srednjeveški morilec Altair. Odet v belo, da sem podoben verskim učenjakom, se leta 1191 molče premikam skozi gnečo treh velikih bližnjevzhodnih mest – Jeruzalema, Damaska in Akre. Močan sem, postaven, ostrega pogleda, eden najboljših članov starodavne organizacije pod vodstvom belobradega Starca z gore, ki ima zveličaven cilj. Doseči mir v vseh stvareh in fentati vsakogar, ki bi se temu upiral. Lahko mi je naloženo breme, saj sem krut, aroganten in častihlepen. S prezirom opazujem ruljo okrog sebe, to bolhasto ovčad, ki se ne zaveda, kakšne niti vlečejo njeno usodo. In da eden od njihovih lutkarjev hodi med njimi.



Gneča je element, ki hkrati navdušuje in ohlaja. Elegantno si krčiti pot skoznjo in se skrivati pred stražarji je fino – vendar pa je kazen za odkritje (se pravi, boj) majhna in skrivališč vse polno.

Zadosti mi je smradu po poscani raševini. Senčno tiho, škorpijonsko spretno skočim na izboklino v zidu in se s preprijemanjem vzpenjam po zgradbi, dokler ne dosežem strehe. A to ni dovolj. Odhitim čez ploskvasta slemena, da bi mi tiger zavidal, brez predaha skačem po tramovju, se kotalim raz napušče in že se oprimem prve police cilja – mošeje, ki se pne nad revnim predelom Jeruzalema. Više kot se vzpnem, bolj trušč človeške kanalščine pada z mene. Dosežem vrh. Le skobci skovikajo tod gori, ko se ujedasto utaborim na kroni mošeje in se razgledam. V ušesih mi gode veličastna inštrumentalna muzika, pogled se vrti. Zrklo preleti bližnje zgradbe in mimo številnih znamenitosti ter visokega mestnega obzidja doseže oddaljene hribe ter doline. Visoko sem, zares. Skoraj vidim v prihodnost. Prihodnost iger.

Ah, moj Altair. Lepo ti je, zares. In meni tudi. Navsezadnje sodelujeva v zaroti takih razsežnosti, kakršne v elektronski zabavi malokrat srečamo. Zgodba, ki se plete skozi obiskovanje teh lokacij, je odrasla, zapletena in dejansko dobra. V spletke za svetovno nadvlado, ki se spletičijo v sestrskih spletkah, so vpleteni morilci, velikaši in plebejci, vitezi templjarji, saracenski vitezi ter prostozidarji, vse skupaj pa prežema presenetljiv in izviren znanstvenofantastičen element. Skozi dolge dialoge med pisanimi, življenjskimi liki dojemava, kako je resnica stvar posameznikove razlage, da pa so etična in moralna merila kljub vsemu univerzalna. Niti ti, Altair, ne ostaneš enak. Spočetka si poln samega sebe, surov, možgansko opran. Toda dvajseturno pot zaključiš drugačen: dvomeč, odraslejši, bolj usmiljen in pozornejši do trenutkov, ki bežijo mimo tebe, kot steče pesek med prsti.

Isto velja zame, igralca. Kmalu dojamem, da tvoja avantura ni nekaj, kar bi šlo goltati na dušek, saj bi tako zgrešil trenutke čistega veličastja. Samo poglej, kje sva – bodisi peš, bodisi na konju se svobodno gibljeva po treh mestih, utrdbi ašašinov in dokaj velikem območju med vsem tem. Da, tako kot v sodobnejšem Grand Theft Autu, le da sva v srednjem veku. Povsod je dosti razglednih točk, kjer se ozreva širom okolice in tako na zemljevid ter radar dobiva sprožilnike nalog, ki jih morava opraviti, da nama postane dostopna glavna tarča umora. Ni nujno, da narediva vse, zadostujeta dve ali tri od šestih, lahko pa se potrudiva in tako bolje razumeva dolžnost. V ta namen se z višav spustiva na ulice, polne ljudi, ki hodijo po opravkih, vpijejo in se pijano obregajo ob naju, ali se odpraviva na skakanje po strehah. Stražarjem, ki postajajo vse bolj sitni, se lahko prikrijeva tako, da skloniva glavo in se z učenjaško hojo pretvarjava, da nisva sumljivca, ali se jih ogneva v širokem loku. Pomaga tudi, če ne tečeva, ne delava akrobacij in ne butava v ljudi, pri čemer tiščiva gumb, namenjen nežnemu odrivanju. Pod rušo lahko spraviva kogarkoli, vendar v tem primeru tvegava, da bova izgubila energijo. Zato je bolje, da se omejiva na soldate – od zadaj se mu približava in mu presekava goltanec ali izdreva jetra z rezilom, skritim v rokavu. Če pri tem ni blizu kakega od njegovih kolegov, bova deležna le razbežalega prebivalstva, ki se bo čez kratek čas vrnilo v kolotek vsakdanjika.

Ko pride do boja, lahko poskusiva pobegniti in se skriti, tako da se vrževa v seneno kopico, sedeva na klopico med penzionista oziroma doseževa enega od priročnih skrivališč, ki so razmetana na strehah. Ali pa se stepeva. V bojih moreva uporabljati dolgo ali kratko rezilo ter metalne nože, borilna shema pa pozna udarce dveh jakosti, bloke, prijeme in hitre premike. Sistem je zelo preprost, saj v osnovi zadošča pritiskanje dveh gumbov, bistvo pa so protiudarci, ki prestrežejo nasprotnikov žvajz ter nesrečneža za kratek čas onesposobijo ali ga krvavo pošljejo k osemdesetim devicam. Na ta način, če sva le malo ročna joypada, dokaj hitro opraviva s celim bataljonom sovragov, ki naju obstopijo, a napadajo posamič kot v slabem akcijskem filmu. Ko vse pokoljeva, lahko



Igranje naj bi daljšalo zbiranje zastavic, toda ker je teh nekaj sto, bo to dogajalo le najhujšim pokemoncem. Mar bi postavili nekaj res zajebanih.



Bolj kot napreduješ, več orožij in sposobnosti dobivaš. A seznam obeh je nekam kratek in le napol osmišljen. Zares, kot bi planirali dosti večji špil …



Tako oglaševani 'lutkarski sistem' premikanja je pesek v oči in le stežka razlog za zamudo verzije za PC. Dejanja so čisto normalna, saj pač pritisneš en knof za prvoosebno gledanje, drugega za izvedbo dejanj in tretjega za tek.

zbeživa ali postavava okoli ter privoščljivo gledava, kako novodošli vojaki preiskujejo trupla in se ozirajo za storilcem. Skrita. Spojena v eno.

Vse to je res. Pa veš, vodja, zakaj sem splezal sem gor? Zato, ker lahko tod premislim. Resda je za mano več kot spodobno dolga pot, na kateri ni manjkalo radosti. A vendarle nisem dosegel tistega, kar mi je bilo zadano. Preveč sem se bil namreč zapletel v mореče ponavljanje enega in istega. V vseh treh mestih je bil postopek enak: v ašašinskem uradu sem dobil nalogo, splezal na par opazovalnic, opravil nekaj izzivov, da se je odkrila tarča, in jo fental. Misije so bile vedno enakih sort in zmeraj sem jih dal skozi na enak, jako enostaven način. Če sem moral od nekoga dobiti informacijo, sem mu sledil in ga v temni ulici z nekaj udarci nabunkal, da je zapel. Če sem moral nekomu suniti ključen predmet, sem nekaj metrov hodil za njim in nato stegnil roko, da sem ga ožeparil. Če sem moral nekomu prisluškovati, sem sedel na klop in ga vzel na muho. Včasih sem moral na ogleduhovo željo v časovni omejitvi iskati zastave po strehah ali koga ubiti, a spet so bile to preproste zadeve. Kaj pa tarče umorov? Šlo je za navadne ljudi brez ekstra sposobnosti, ki sem jih ubil tako kot vse druge, ponavadi v direktnem boju, le včasih po dirki po mestnih ulicah. Na koncu se mi je zdelo, da sem tisočkrat storil isto in na enak način ...

Predvsem pa sem bore malokrat dobil vtis, da sem ašašin. Nisem se zatekal k nobenim resnim tiholazniškim elementom, nič ni bilo skrivanja po sencah ali preoblačenja. Višek šunjanja je bil, da sem po strehah priskakal nad žrtev ali se ji v gneči približal od zadaj in jo presenetil z nožem v rebra, kar pa je bilo pri 'šefih' bolj izjema kot pravilo. Daleč bolj kot Hitman sem bil Konan. In če sem v mestih z dosti truda še lahko nekako oponašal srednjeveško nindžo, je bil veliki finale zastavljen tako, da brez brodenja skozi ducat masovnih, zahtevnih, komajda fer bojev ni šlo. Še dobro torej, da sem se prej izuril v toliko spopadih, čeprav sem jih kmalu nehal ceniti. Prehitro so postali enolični in nekam dolgočasni celo pri trumah nasprotnikov. Ne rečem, da nisem bil ponosen na svoje spektakularne morilske poteze – a kaj, ko so bili sovražniki na koncu enako oboroženi, (ne)spretni in (ne)umni kot na začetku. Naposled mi je zavdalo celo plezanje. Naletel sem na komaj kako stavbo, ki je ne bi osvojil v prvem poskusu, in itak je bilo vzpenjanje pasuljsko lahko. Če bi me kdo omamil s posebno drogo in tako nad mano dobil neposreden nadzor, bi moje telo praktično vse opravilo kar samo. On bi le tiščal gumb in mi z občasnimi premiki analogne gobice naznanil smer. Kajne, učitelj?

Modrejši si, kot si videti. Rečeva torej lahko, da ima najina pustolovščina dve ločeni, izraziti plati. Ena je pozitivna. Najin svet je bil velik, naloge se niso vrstile premočrtno. Skakanje po strehah in plezanje sta bila boleče elegantna, tudi mehanika bojevanja ni bila švoh in pripoved naju je stalno pehala naprej. Trenutki, ko sva zrla na Damask, ki se je kot dragulj lesketal pod nama ... ko sva zatiskala oči hropeči žrtvi v naročju, kot bi polagala spat utrujeno dete ... in ko sva prvič izvedla masaker med stražarji ter se zavedla, del kakšne hudičeve spletke sva – ti bodo ostali z nama za vedno. A ko pomisliva, koliko dolgovezne, ponavljajoče se enoličnosti sva vložila, kako malo resnične spretnosti sva prispevala in kako sva bila bolj podobna meč vihtečemu barbaru kot elegantnemu ašašinu, se sladkemu okusu ratluka pridruži grenkoba pelina. Ne bi si upal reči, Altair, da sva zapravljala čas in da v tvoji družbi nisem užival. Gotovo pa tvoje sposobnosti sežejo daleč čez to, kar si pokazal.

Vem, mojster. Zato se kmalu vrnem. Ma'a salama!



Povzpeti se na zvonik ali kako znamenitost, kot je Kupola na skali v Jeruzalemu, je vzdušno. Toda v igri je komaj kaka struktura, ki je ne bi preplezal zlahka.



Med dejavnike, ki kažejo, da so projekt skrčili, so manko podnapisov, cliffhangerski zaključek štorije, ki se sicer napaja iz Alamuta, in opravilna golota vmesne pokrajine.

72	*Novica dneva – preSneti Ubisoft zašuštral igro leta!*
	PS3 / xbox 360 — **Ubisoft**

Metroid Prime 3: Corruption

Kako smo ga čakali, tretjega Metroida v 3D! Jasno, poleg Maria in Zelde spada vesoljska plavolaska Samus v prvo bojno vrsto Nintendove četice. Po dveh solidnih, a ne nadmočnih epizodah na gamecubu so se za zaključno dejanje trilogije Prime razvijalci odločili, da prisluhnejo igralcem in se vrnejo h koreninam niza. A hkrati so zatrjevali, da bo z wiijevim daljincem nadzor postal še bolj učinkovit in intuitiven, tako da bo igra zadovoljila tako mlade paglavce kot stare krastače.

Na začetku je korenin videti bolj malo, vsaj če sklepaš po okolju, ki prvič v Primih zares komunicira s tabo. Če je bil v prvih dveh epizodah govor omejen na mehanski zvok računalnika, ki je z nekaj frazami opozarjal na pomembne točke v okolju, ljudje zdaj dejansko čvekajo. Tako ti poveljnik Galaktične federacije daje napotke, določeni šefi razkrijejo razloge za dejanja, delavci te prosijo za avtogram. Samus se sicer ne more znebiti uroka nemega glavnega lika, a verjetno je tako bolje, saj bi lahko napačen glas marsikateremu oboževalcu pokvaril mokre sanje. Večja interaktivnost ima dober vpliv na osebe in tudi zgodba je za nekaj metrov globlja od prejšnjih dveh. Samus se mora tokrat končno spopasti s Phazonom, uničujočo snovjo neznanega izvora, ki grozi vesolju, hkrati pa mora dokazati, da ima dovolj moči za boj s svojim temnim jazom. Štorija spretno splete viseče nitke iz MP2: Echoes, obenem pa z novimi prijemi poskrbi za napetost in te motivira do zadnjega šefa.

Vsekakor je izdatne hvale vreden opevani nadzor, ki lahko ob večurnem igranju mirno povzroči neenakomerno rast bicepsa desne roke. Samus iz prve perspektive vodimo z nunčakom, z daljincem pa usmerjamo pogled ter ciljamo in streljamo. Nunčak in wiimote sta v bistvu podaljška junakininjih rok – z levo na primer vržemo kavelj, ki se zatakne za oviro, nakar jo odstranimo s sunkom roke nazaj. Desna pa rabi premikanju stikal, pritiskanju gumbov, ciljanju in naživanju. V ta namen špil omogoča izbiro med fiksnim in prostim ciljanjem. Prvo je znano iz prejšnjih dveh delov – pritisk na gumb pritrdi muho na enega sovraga, ki ga nato obdelaš s streli iz daljinca. Novi način pa se ne osredotoča le na en cilj, temveč se zaklene na območje okrog monstruma, ki ga moraš onesposobiti z natančnim sledenjem in merjanjem. Za odlična se izkažeta oba modusa, pri čemer Corruption dokaže, da se kompleten wiijev kontroler po natančnosti in vzdušnosti lahko meri z miško. Zlasti ker nisi priklenjen na mizo!



Seveda se Prime po grafični plati ne more kosati s podobnimi naslovi na šatulji in igralnem štacjonu, kamoli s Crysis. A spet se izkaže, da je osebnost v večini primerov vredna več od izklesanega mišičastega telesa.



Kje gre torej iskati slavne korenine? Nedvomno v igranju. Nadgrajevanje je seveda zopet prisotno – kaj bi bil Metroid brez tega elementa, ki je pred leti pomenilo revolucijo v zvrsti, danes pa spada med obvezen dodatek vsake resne akcijske avanture? Prvič se v trilogiji Prime nadgrajuje orožje in ga ne izbiramo več posebej, kot smo bili vajeni, kar poenostavi boje in jih približa klasičnim verzijam. Z nabildano Samusino pokalico je odpihovanje sovragov hitrejše in enostavejše, razvijalci pa so s tem do neke mere rešili problem vračanja sovragov, ki je v drugem delu rabilo zgolj nabijanju igralnega časa. Nasploh je v Corruption več poudarka na tipičnem pustolovskem raziskovanju in manj na divjih strelskih dvobojih. Običajni sovražniki so opazna ovira samo na najtežji stopnji. Vendar to ne pomeni, da lahko dremaš, na koncu vsakega večjega področja pa čakajo ogromni šefi. Te lahko premagaš samo s pravilnimi prijemi, ki navadno vključujejo uporabo pred kratkim prejetih predmetov. Seveda špil postreže tudi z mnogoterimi enostavnimi ugankami. Za rešitev navadno zadostuje preobrazba v kroglo, samoumevno rolanje po tirnicah, posaditev bombe, popravljanje nedelujočih terminalov in tako naprej. Sčasoma se začne mušter ponavljati.

Corruption v nekako dvajsetih urah igranja združi metroidovsko raziskovanje, nadgrajevanje in bojevanje z izvrstnim nadzorom ter prvinskim vzdušjem. Škoda le, da ga pretirana premočrtnost in enostavnost ugank, ob katerih se možgani le malo zmigajo, staneta prestola med Metroidi. Tega še vedno zaseda očitno nedosegljivi (kmalu štirinajst let stari) Super Metroid za SNES, ki ga lahko snamemo z wiijeve Virtualne konzole. Peščici bo kamen spotike tudi to, da je v celoti izpadel multiplayer, čeprav ta na kocki ni bil ravno izreden. Kljub temu pa je Corruption odličen špil, ki postavlja visoke standarde za prihodnjo serijo Metroidov in 3D akcijad na splošno.

87

Pokvarjeni Jurec in brezmadežna Samus opravita z Metroidi. Za zdaj.

wii — Nintendo



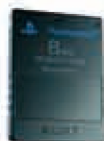
Tako kot v prejšnjih delih podrobnosti iz zgodbe in podatke o sovragih dobivamo skozi skeniranje okolice. Brez tega so šefovski boji hitro jalovi.



Dizajn pošasti in stopenj gresta z roko v roki. Redkokdaj so razvijalci tema elementoma posvetili toliko dela in ljubezni kot v Corruption.









Double pack za Playstation 2
Igralni plošček Dual Shock in pomnilniška kartica 8 MB za igralno konzolo Playstation 2.

39,99 € 9.583 SIT



Igralna konzola Sony Playstation 2
294 MHz procesor, 32 MB pomnilnika, VRAM 4 MB, zvok 48-kanalni, USB vhod, IEEE1394, i.LINK, mrežni adapter. CD/DVD enota 24/4. Predvaja tudi DVD filme.

124,90 € 29.931 SIT







Playstation 2 igra
God of War 2

59,99 € 14.376 SIT





Playstation 2 Platinum igre
Gran Turismo 4; Tekken 5; God of War

44,99 € 10.781 SIT





Playstation 3 igra
Assassins Creed

69,99 € 16.772 SIT

NINTENDO DS™





Igralna konzola Nintendo DS Lite
Najbolj igrana konzola za malčke je zopet tu. Vse Gameboy igre lahko igrate tudi na tej konzoli. Svet igranja je odprt! Na voljo v črni, srebrni, beli in roza barvi.

154,90 € 37.120 SIT



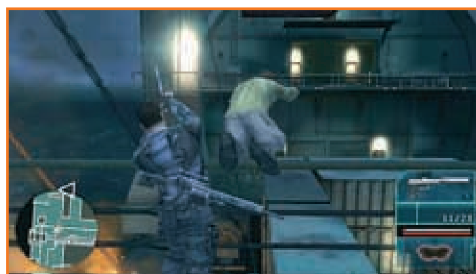
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

Prvi Syphon Filter za PSP, Dark Mirror podnaslovljen (Joker 157, ocena 90), bi bil poslastica, četudi črna princesa ne bi bila stradana dobrega softvera. Posrečena tretjeosebna mešanica streljanja in tiholazenja je bila zavita v učinkovito nadzorno shemo in fino grafiko ter nadgrajena z vohunsko zgodbo, simpatičnimi liki, dobro načrtovanimi stopnjami, otipljivo razgibanostjo in priljubljenim multiplayerjem. Nič čudnega, da so storili nadaljevanje in da se dotično izkaže.

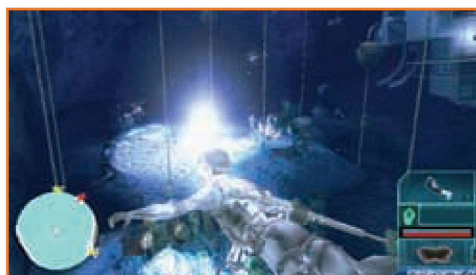
Junak je kajpak isti, se pravi operativec Gabe Logan, ki se vplete v filmsko trilersko zaroto širših razsežnosti. Ta zajema arabske hudobce, izdajstva v lastnih vrstah, kritično tehnologijo in Gabovo dolgoletno sodelavko, ki skrivnostno izgine. Čeprav klišejev ni malo, štorija ni slaba, saj je polna obratov, zanimivih likov ter iskrivih, profesionalno odžebranih dialogov. Nekako taisto velja za igranje. Levji delež dotičnega je povzet po Temnem zrcalu, vendar špil razširi Loganov nabor potez s svežimi ročnimi prijemi, med katere spada raba nasprotnikov za žive ščite (uee! uee!), streljanjem na slepo in solidno podvodno akcijo. Vse to je v dvanajsturni kampanji bistvenega pomena, res pa je, da dizajn stopenj in borb ni tako odličen kot v enici. Malo preveč je ponavljanja in rutine, šunjanje ni najbolj učinkovito, dočim umetna pamet ni dorasla Gabovim spretnostim, tako da je špil lažji kot poprej. Se pa da nato posvetiti višjim težavnostim, kul bonusim odpravam in multiplayerju, ki skupno petim prispeva dva nova modusa, sabotage in retrieval. Prvi obravnava dve moštvi, ki skušata najti kode in usposobiti jedrsko konico, medtem ko se drugi osredotoča na prinašanje objektov nazaj v bazo.

Kljub nekaj pomanjkljivostim gre torej spet za dobro vohunsko akcijado. Mnogi jo bodo spregledali zaradi bolj zvenečega Metal Geara, a si tega gotovo ne zasluži! **83** ***Sneti***

Sony **PSP**



Spuščanje po špagi v akcijadi kakopak ne sme umanjkati.



Dogajanje pod vodo je narejeno presenetljivo solidno, tako grafično kot kamerno in vzdušno.

NEED FOR SPEED PROSTREET

Dirkačine spadajo med bolj priljubljene špile na mobilnikih in se na lestvicah popularnosti navadno znajdejo takoj za 1745. različico Milijonarja. Zato se nihče ne sme čuditi, da je novi NFS prispel tudi na najmanjše platforme.

Na voljo je osem avtov, ki segajo od BMWjeve em-trojke do novega shelbyja GT500, izstopa pa sveži Nissanov GT-R, ki ga še ni moč zaslediti na cesti. Srčika špila je karierni način, kjer nabiramo denar za boljše in hitrejše jeklene konjiče.



Za uspešen zdrs je treba obdržati merilnik na zeleni sredini.

A na žalost je vseh prog samo devet (tri stopnje po tri proge) in ko prvič prevozimo vse, zabavnost pri drugem avtu ni več taka kot prej, čeravno po peljemo nekaj kilometrov na uro hitreje. Človek bi pričakoval vsaj še kako zaklenjeno stezo in dodatno stopnjo. Nekoliko pretirano enostavno je tudi samo šofiranje, saj pospeševanje prevzame mobilnik, tebi pa prepusti volan in uporabo nitro pospeškov. Začetnike bo to razveselilo, stari mački pa bodo nad ujčkanjem razočarani. Je bilo pretežko vgraditi možnost, da bi o tem odločal sam? Špil sicer vsebuje driftanje, ki pa je kajpakda najbolj osnovno možno. Ko avto preide v zdrs, se pojavi merilnik, ki kaže uspešnost in te nagradi z dodatnim denarjem. Draganja, ki bi bilo na mobilniku po mojem čisto na mestu, saj zgolj v pravem trenutku prestavljaš, žal ni.

Za razliko od večjih bratov ProStreet za mobilnike seveda ne nudi tako široke palete vozil in prog in ga je moč končati v dobrih dveh urah. V redu za nekoliko daljše vožnje z busom. **70** ***Jurec***

Electronic Arts **java**

MARIO PARTY DS

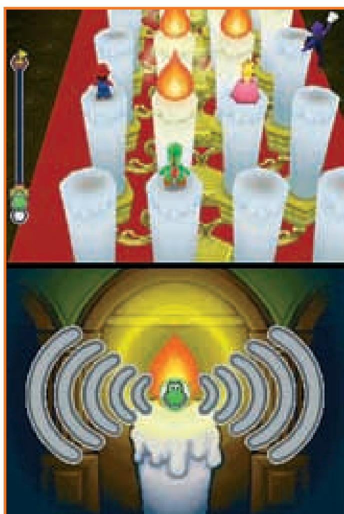
Očitno imajo Mariovi žuri dovolj zvestih (in zaslepljenih) privržencev, da si lahko privoščijo mulasto oklepanje prastarega koncepta. Čage imajo povsem enak okus, kjerkoli se pojavijo, in v slabem desetletju niso napredovale niti za ped.



Zgornji zaslon je praktičen prikazovalnik zemljevidka igralne plošče.

Vodoinštalaterska banda je spet v vlogi živih figuric pri elektronski namiznici, kjer lučaš kocko in ob pristanku na modrih poljih kovance dobivaš, na rdečih pa izgubljaš. Dinarčki so sredstvo za nakup zvezd, ki vodijo do zmage. Ko so vsi opravili poteze, je čas za eno od sedemdesetih mini iger za cekine. Ker so junački zaradi Bowserjeve zlobe tokrat pomanjšani, jih veliko snov črpa iz orjaške okolice. Viseč z obešalnika se denimo spuščaš po vrvi za perilo, ogibaš se curkom vode v pomivalnem stroju, mečeš češnje v daljino, se dričaš po šolski tabli in stopniščni ograji, bežiš pred sesalnikom ter na milu deskaš po umivalniku. Plošče so temu primerne, saj se znajdeš v fliperju, med kramo na pisalni mizi, na klavirskih tipkah in v podrastju.

Skoraj vse igralne deske imajo premi-



Skakalnih podiger ni malo, a le v tej si pot utiraš s pihanjem sveč.

kajoča se polja z zvezdami in puljenje zanje je še vedno nemarno odvisno od sreče. Ne nagajajo le kocke, ampak tudi tlakovci za dvoboj, pasti, posebni predmeti, Bowser in ostale ujme. Kake globoke strategije ni in do samega konca ne moreš biti gotov, če boš slavil ti ali nemara potuhnjenec, ki se je ves čas vlekel na repu četice. Enoigralska zgodba je zato navadno trpinčenje, kajti če v partiji ne zmagaš, je treba vanjo na novo in vreči stran nadaljnje pol ure. Sprehod po vseh petih ploščah s sesuvanjem šefov se zato razvleče, a je hkrati nujen za odklep podiger. Ločenih načinov z mini igrami ali metanjem kock je kot običajno cel kup in so kar hripave od kričanja po internetnem večigralstvu. No, zanj se lahko obrišejo pod nosom, kajti za družno zabavo ni druge kot vkupzbobnanje štirih ljudi z DSom v žepu. Kul je sicer, da četverica potrebuje le en modul z igro, a vseeno je odsotnost spletovanja okostenela in frustrirajoča. Boj z računalniškimi nasprotniki nima posebnega smisla, pa tudi modusa s puzlami se kmalu naveličaš, saj vse prepisujejo od Tetrisa in Bejeweleda.



Pri obkroževalnem lovljenju gobanov ne bi škodilo odzivnejše pisalo.

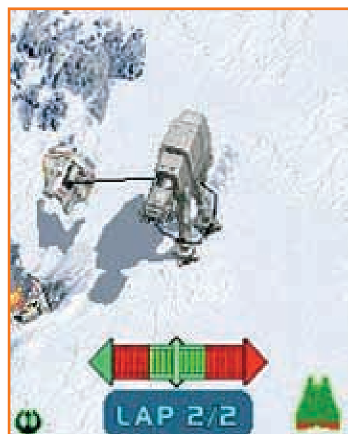
Vsaj podoba ne razočara – je trirazsežna, iskriva in barvita, tako da goreče brani mariovski rodovnik. Ampak glede na to, da brkonja uspeva obdržati kvaliteto svojega trilijona ploščad, kartov in raznovrstnih športščin, bi bil res že čas, da pomiga pri tem polenjenem Partiju.

60 ***Navi***

Nintendo **DS**

THE EMPIRE STRIKES BACK

Vsak, ki pozna sago o Vojni zvezd, si je izmed šestih filmov že izbral najljubšega. A dejstvo je, da je ravno Imperij vrača udarec tisti, s katerim je serija presegla meje navadne znanstvene fantastike in vstopila v hale večnega slovesa (čeravno je nekaj let kasneje stebre omajal idiotski Jar Jar Binks, a to je že druga štorija). Kar hočem povedati, je, da je bržda najpopularnejši del sage Star Wars odslej na voljo tudi kot igrica za mobilne aparate.



Videti je luštna, a igra se že v osnovi preveč ponavlja, da bi lahko prav zaživela.

Špil vsebuje sedem kratkih stopenj, vsaka predstavlja ključen trenutek iz filma. Najsi gre za bitko za ledeni planet Hoth, kjer moramo po snegu voditi ladjo in prevračati ogromne imperijske samohodke, trening pri Yodi, kjer se priučimo uporabe Sile, ali dogodke na koncu, kjer mladi Skywalker postane nesirota. Vsakič počnemo nekaj drugega: nekaj je akcije z žarometi, nekaj streljanja z vesoljsko ladjo in nekaj sekvenc, kjer je treba ob pravem času stisniti pravi gumb.

Toda kar igra zaradi tega pridobi na raznolikosti, izgubi na težavnosti in dolžini. Velik delež igranja sloni na pravočasnem pritiskanju gumbov, s čimer so si razvijalci olajšali posel, igralcem pa pustili enoličnost in ponavljanje. Vsak od sedmih nivojev pa deluje zgolj kot kratek, neambiciozen uvod v nekaj, kar bi moralo biti tam, nakar tega enostavno ni. Tako je vsega konec v slabi uri, zato bo špil raznežil le največje navdušence nad Star Wars.



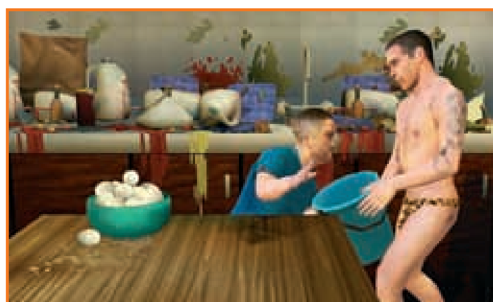
Špil skozi vseh sedem stopenj zvesto sledi filmu, zato se je v njem znašla večina pomembnih dialogov.

61 ***Jurec***

java **THQ**

JACKASS: THE GAME

Johnny Knoxville, Steve-O, Wee-Man in ostala oslovska kompanija so dočakali svoj špil. Malce pozno sicer, saj so TV-serijo sredi tretje sezone ukinili že pred petimi leti, toda očitno želijo butci & butci svojo blagovno znamko ohraniti pri življenju. Konec koncev za prihodnje leto pripravljajo tretji film.



V Jackassu so kozlalni skeči drugi najbolj ostudni. Na prvem mestu je še vedno eksanje konjskega močefita.

Okvir igre tvori sedem epizod s po petimi skeči namišljenega četrtega letnika nanizanke. Skeč je seveda politično korekten izraz za kretenizme onkraj razumnih meja in stvaritelji so si za potrebe interaktivne različice res dali duška z zmesjo straniščnega humorja, sadizma, mazohizma ter obče čezlesnosti. Tradicionalne in pričakovane 'discipline' so denimo preganjanje z nakupovalnimi vozički, snežna driča na hladilniku, plesanje v tangicah in kros z avtočki za golf. Sledijo drekprigode, kot so skakanje v drek, delanje sklec nad drekom, lovljenje dreka in porivanje v drek ter obvezna nagnusnost, goltanje plus kozlanje jajc. Nato so tu fuknjenosti v slogu streljanja ljudi s puško za paintball, raftanje po kanalizaciji in risanje tatuja. Samo v igri izvedljive dejavnosti pa so katapultiranje, avtomobilčki za zaletavanje na strehi nebotičnika, kotaljenje v kanti po ulicah San Francisca in ultimativna umobolnost, vrg sebe niz brdo s ciljem čim višjega bolnišničnega računa. Pri tem so vse poškodbe podrobno popisane in rentgensko narisane (natrgana mošnja, zmečkano jajce, zlom stegnenice ...). Pogrešal sem BMX in rolko, a to je najbrž posledica odsotnosti Bama Magere, ki edini od ožje ekipe ni sodeloval pri projektu. Zaradi tega tudi ni for s tastarim debeluhom, Bamovim Fotrom.

No, bržda ni nihče pričakoval, da bi utegnil biti jakoritni špil vreden kaj več



Densanje po ritmu oziroma pravilno tapkanje osmih knofov je precej zajebano opravilo. Vsaj zame.

od naprstnika prašičjega švica. In nepričakovanja so se uresničila, saj je reč nesmiselna in skrajno posiljena. Vsebinsko špil sicer ni skop, saj ga tvori okoli štirideset različnih malih in kratkih igric, pa tudi sama grafična predstavitev je presenetljiva. Toda igralnost je globoko v rektumu. Nadzor je omejen in pogosto je treba samo mlatiti po knofu ali dveh. Nekatere prizore zmagaš v nekaj poskusih, celo preden sploh skapiraš poanto, dočim so drugi skrajno zajebani in bi zaradi njih PSP najraje zalučal v sekret, skozi okno na vlaku oziroma v kako drugo priročno luknjo. Udejstvovanj, ki so zabavna in bi jih celo rad ponovno igral, je zato toliko, kot imajo nastopajoči bedaki zdrave pameti. Dodatni bonbončki, kakršni so nagradni (filmski) posnetki, neroden urejevalnik videov in spakovanje igralcev, ne popravijo vtisa, prav tako ne bedno večigralstvo v dirkalnih disciplinah, ki je samo sebi namen. Avtorji obljubljajo doljemanje dodatnih izzivov, ampak v času pisanja ni bilo od tega še nič. **41** ***LordFebo***

Empire **PSP / PS2**

KOLO ČASA

Morda sploh še niste slišali, vendar zaradi tega ni nič manj res. Robert Jordan, slavni pisec fantazijskih povesti, je že nekaj mesecev mrtev. Pokloni se mu Flegma.

Šok: Robert Jordan ni pravo ime. Res. Bradač se je rodil kot James Oliver Rigney mlajši, kar se je zgodilo 17. oktobra 1948 v Južni Karolini v ZDA. Hitro se je naučil brati in kot mulc požiral predvsem Marka Twaina ter Julesa Verna. Med vietnamsko vojno si je s položaja strelca iz helikopterja prislužil vrsto odlikovanj in po vrnitvi domov diplomiral iz fizike na vojaški akademiji, kar mu je prineslo službo jedrskega inženirja v mornarici.

Toda kmalu je imel čiščenja rib z atomskim nožem dovolj in konec sedemdesetih se je začel baviti s pisanjem. Najprej je objavljal kritike gledaliških in plesnih predstav, nakar je pod smešnim psevdonimom Chang Lung prispeval članke v revije, kot sta bili Fantasy Review in Science Fiction Review. Po naslovih teh cajtengov lahko sklepate, kam ga je pisateljska pot zanesla – in res, v osemdesetih je izšlo sedem njegovih romanov, ki beležijo nove pustolovščine znanega fantazijskega junaka Conana. Tega je na začetku prejšnjega stoletja ustvaril Robert E. Howard in se je kmalu spremenil v pravcato franšizno licenco, ki jo je oblikovalo ničkoliko avtorjev. Res pa je, da ga fantasy tedaj še ni definiral. Kot velik ljubitelj zgodovine se je v tistih letih preizkusil v zgodovinski romanci s tridelno serijo Fallon, govoreči o irskem priseljencu Robertu Fallonu, ki se okoli leta 1812 znajde sredi osamosvojitvenih konfliktov v ZDA. Spisal je tudi roman Cheyenne Raiders o ameriških Indijancih. Ker je bil očitno bolj skrivnostne baže, je prve tri romane izdal pod imenom Reagan O'Neal, dočim je zadnjega podpisal kot Jackson O'Reilly.



Da boste uspešen fantazijski avtor, potrebujete troje: enako število kocin pod nosom kot nad njim, očala, in širokostas trup.

Pisateljskih izkušenj si je torej tekom onega desetletja nabral precej. A verjetno še sam ni pričakoval uspeha in pečata, ki ga je kasneje na žanru pustilo njegovo življenjsko delo, epski fantazijski niz The Wheel of Time.

Trilogija? Premajhna!

Leta 1990 se je na knjižnih policah znašla prva knjiga serije, The Eye of the World. Tedaj si je malokdo predstavljal, da je to samo začetek obsežnega potovanja, ki še danes ni končano. Prav devetdeseta so namreč prinesla trend mega izmišljotinskih serij, kjer običajna trilogija ni zadostovala obsežni zgodbi. Na borih nekaj tisoč strani si pač težko stlačil podrobno predstavitev življenjskega sveta, zgodovine, kulture, ljudstev, favne in flore, a ne. Sinonim za tovrstno pisanje je postal ravno Jordan.

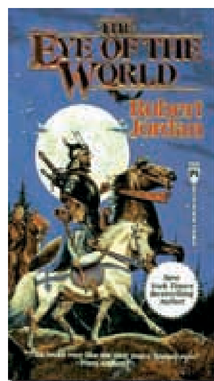
Prva knjiga se začne tipično. V odročni vasici zabačene dežele srečamo nekaj fantov in deklet, ki jih je Usoda zaznamovala, da bodo imeli ključno vlogo v večnem boju med Dobrim in Zlom. Obrabljeno, ni kaj, toda Jordanu je koncept uspelo narediti privlačen z obsegom, podrobnostimi in berljivim slogom. Nedolžna avantura se je namreč sprevrgla v pravo zbirko političnih spletk, diplomatskih iger z nasprotniki in vojaških spopadov, pri čemer se klasična avantura ni porazgubila. V središču dogajanja je vedno Kolo časa, na katerem nastaja tkanina dob, spletena iz niti človeških usod. Moč za vrtenje mu daje sodelovanje in nasprotovanje moškega in ženskega energijskega principa, to 'edino silo' pa lahko uporabljajo kanalizatorji, med katere spadajo slavne 'aes sedaiji'. Zlobne sile predstavlja Temni – Dark One alias Shai'tan (saj veste, kaj pomeni 'šejtan', ne?), dobre pa izredno močni kanalizator Zmaj – Dragon. To je prvak Luči, ki se pojavi vedno, ko Temni dovolj zraste v moči.

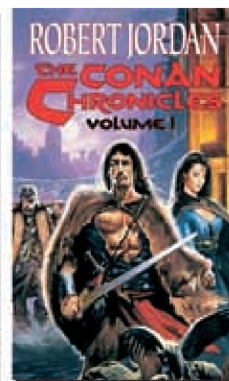
Kolo se tako vrti naprej ... z njim pa serija. V petnajstih letih je napaberkovala kar enajst delov in našla pot v roke več kot tridesetih milijonov bralcev. A prav njen obseg je s stotinami nastopajočih in neštetimi štrenami zahteval svoj davek. Zgodba je napredovala vse počasneje, pisatelj je kompliciral do nezavesti, knjige po nepotrebnem napihoval in pozabljal na nakazane zgodbovne niti. Mnogi so serijo začeli enačiti z nakladancijo. Enajsti del, Knife of Dreams, ki je izšel leta 2005, je po nekaj povprečnih knjigah fabulo naposled premaknil in kazati se je začel veliki finale: zadnja, dvanajsta knjiga v nizu The Wheel of Time, zvana A Memory of Light. Toda lani je Robert Jordan oznanil novico, da je zbolel za redko boleznijo, amiloidozo srčne mišice, s pričakovano življenjsko dobo štirih let. Po začetnih optimističnih rezultatih se mu je med pisanjem zadnje knjige 16. septembra letos kolo časa naposled ustavilo. Vendar je pred smrtjo vso zgodbo razodel ženi in ostali družini, tako da knjiga bo.

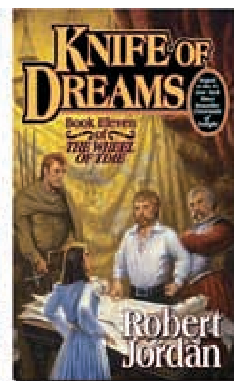
Na oni strani knjig

Jordan je k seriji napisal še prednadaljevanje New Spring, dočim je uspeh Wheel of Tima botroval množici izdelkov: knjigi o svetu, računalniški igri, namiznemu igranju vlog, igri s kartami, izvirni glasbi. Vse skupaj je ustvarilo fanovsko skupnost in založbam dalo vedeti, da se lahko tako obsežni projekti dobro prodajajo. Prav po Jordanovi zaslugi smo dobili toliko orjaških fantazijskih serialov, ki so se do devetdesetih po obsegu in dometu še držali nazaj (Brooks – Shannara, Feist – Riftwar). Številni avtorji so kar nesramno kopirali od njega, na primer Goodkind.

Danes je okvir Kolesa časa preživet. Bralce so klasično fantazijske zasnove začele opazno dolgočasiti in vžgal je bolj realističen ter odrasel pristop Martinove serije Pesem ognja in ledu. Kljub temu pa je Jordanov doprinos žanru nespregledljiv, tako da bo za vedno ostal med fantazijskimi velikani.







Ameriške naslovnice so bogato ilustrirane. Sam imam raje evropske, zavite v črnino, ki na polici delujejo elegantneje. Za hec sem preštel strani: enajst bukev, prednadaljevanje in spremljevalna knjiga skupaj znese nekaj manj kot 9800 strani. Za vola ubit.

ALIENS VS. PREDATOR: REQUIEM

Kako nespodobno lahko je vnaprej sesuti novodobne Aliene, začenši z Resurrection in nadaljevavši z odvrtkom Aliens vs. Predator! Kot bi bil lačen vesoljski monstrum, pred tabo pa mladiček severnega medveda. Mvahaha. A pomislimo: je bil Alien, ki ga je neuveljavljeni režiser Ridley Scott posnel 1979., kaj več kot nizkoproračunska ZF-grozljivka z neznanimi igralci, ki je ciljala predvsem na mladino, zaradi uspeha Vojne zvezd obnorjene z vsem vsemirskim? Pa vseeno velja za klasiko in je rodil spoštovano franšizo, ki se je obdržala do danes!
Čeprav imajo Resurrection, zadovoljivi AvP (J136) in pričujoči AvP: Requiem svoje odlike, se te vseeno manjšajo skladno z minevanjem let od originala. Izvirna trilogija je bila kul: Aliena je naredil Scott, Aliens Cameron in Alien 3 Fincher, ki obvladajo. V štirici se je nato poskusil Jean-Pierre Jeunet (Amelie, Delicatessen), čigar dramski občutek žal ni mogel priti do izraza. AvP je izdelal W.S. Anderson, ki spada v nižji razred, in zdaj so za Aliens vs. Predator 2 zadolžili brata Grega ter Colina Strauseja, ki sta doslej delala na posebnih učinkih in videospotih. Svoj 'sloves' docela upravičita. Naslednji kamen spotike je manko kakršnekoli prelomnosti in vizije. Predatorska ladja pade na Zemljo, alieni se razbežijo in se zaredijo v malem ameriškem mestecu, uleti nov predator, ki jih lovi, vmes pa je ujet kup v glavnem najstniških likov. Med katerimi se morata znajti vojaška mati z otrokom, da ne bi bila Sigourney huda, in joškata cipa, da ne bi bili mi hudi. Tinejdžerji nato primejo za orožje in so, jasno, boljši od nacionalne garde. Vse vam je jasno.
Za razliko od AvP1 je poudarek na grozljivosti, saj niti predator, ki je kao gud gaj, ne špara s človeškimi življenji, alieni pa sploh ne. Značilni preboji prsnega koša, trganje na kosce, razsuvanje lobanj z notranjimi čeljustmi in zapredanje žrtev v sluzave mreže niso dovolj. Ne, njihova kraljica se mora zarediti v lokalni bolnišnici, kjer pospešek za plodenje nazorno poišče v nosečnicah. Slastno. A kljub temu je film vizualno boleče prežvečen. Režiserja sta enostavno skopirala prijeme režiserjev Alienov in Predatorja (počasno približevanje alienskih frisev med kapljanjem sline, čemur sledi obvezni HAM; odrti ljudje; predatorjevo zdravljenje + tuljenje; njegovi tehnološki gizmi) in dodala golido ostudne krvavosti. Bolj klišejskega finalnega boja med alienko in predatorjem itak ne bi mogla sestaviti in čeprav je res, da to vsaj nista 3D računalniška modela, bi bilo kul, če se ne bi tako strahovito videlo, da gre za igralca v gumijastih oblekah. Tudi zgodbovno se ne zgodi nič kakorkoli bistvenega, saj je film en sam klavski tobogan, in šele čisto na koncu Requiem najde miniaturno povezavo z vesoljem AvP. O kvaliteti igralcev pa raje ne bi. Sem videl že srednješolske igre, ki so bile odigrane šestkrat bolje. Skratka, nekaj za velike fane, ki morajo videti vse v zvezi z alieni in/ali predatorjem.

3. januar je dan, ko vam kinematografskega leta res ni treba začeti s to grozljivostjo. ***Sneti***



Ker alienček na koncu AvP1 pokuka iz predatorja, ima novi pošastek (levo) lastnosti tako njega kot aliena. Kaj pa drugega!

FUTURAMA: BENDER'S BIG SCORE

Kako smo jokali ob ukinitvi ene najbolj odtrganih risank za odrasle ... Za vse, tako za fene kot ustvarjalce, je poteza udarila kot strela z jasnega. A po dolgih štirih letih je Matt Groening, oče Simpsonov in Futurame, le zbral dovolj poguma ter financ, da je Benderja, Frya in druščino zopet poslal v akcijo. Po uspehu serije na DVDjih se je tako v štacunah znašel prvi od štirih celovečernih Futuraminih filmov.
Planet Express, kurirska služba z (ne)sposobnim kadrom, začne spet delovati, toda hitro po vrnitvi v paketni biznis se jim pripeti usodna napaka z zlobnimi vesoljskimi prevaranti. Ti od profesorja Farnswortha s phishingom prevzamejo firmo in si z virusom podjarmijo Benderja. In ko ugotovijo, da je Fryeva tetovaža na zadnji plati v resnici binarna koda za potovanje po času (ki lahko seveda pripelje do uničujočih posledic), se zgodba šele prav začne. Kot se za Futuramo spodobi, gre za zmes banalnih, nemogočih in včasih idiotskih trenutkov, ki so seriji pisani na kožo. A brez skrbi, odprtih koncev in nepovezanih dogodkov ni: scenaristi so zavihali rokave do ramen in sestavili tipično zmedeno, a naposled koherentno štorijo, ki bo navdušila tako dolgoletne oboževalce kot novince v New New Yorku. Takisto ne manjka tipične zajebancije na račun politikov. Tako izvemo, zakaj je leta 2000 na ameriških volitvah zmagal Bush in ne Gore, medtem ko je zaradi Nixonove napake proti koncu ogrožen ves planet.



Kdo bi si mislil, da lahko ritna tetovaža spravi svet na rob propada? Za Futuramo nič neobičajnega!

Bender's Big Score je opravičilo ljubiteljem Futurame za dolga štiri leta brez kaosa, paradoksov in zapitih robotov. Film vzame najboljše elemente iz petih sezon serije in jih združi v neprekinjeno, poldrugo uro dolgo zabavo! ***Jurec***

BEE MOVIE

Foter Čebeljega filma je znani komik Jerry Seinfeld in na projekt je znal že od začetka dobro opozarjati, saj je bil v prikolicah našemljen v ogromno čebelo. Jezično spretnost posodi Barryju B. Bensonu, čebelčku, ki je ravno diplomiral in je tik pred pričetkom kariere v proizvodnji medu. Ker mu napoved o dosmrtnem garanju ne diši, jo pocvirna in se zatreska v prikupno cvetličarko Vanesso (Renee Zellweger). Trot je v rožicah, vse dokler v trgovini ne uzre polic z medom in se zgrožen zave, da se čebele pravzaprav trudijo za druge. Požrešne dvonožce zato zvleče na zatožno klop, vendar slabo predvidi, kaj se lahko iz tega izcimi ...



Ko ljudje uzrejo proge, takoj pograbijo usmrčevalno sredstvo. Barryju bi brez Vanese trda predla.

Se zdi malce za tipalke privlečeno, ne? Res zgodbovni preobrati niso ravno vrhunski. Poleg tega risulji, ironično glede na rodovnik, manjka višenivojske smešnosti. Naravoslovnih dejstev se film drži zelo ohlapno in frčače tako pregnete, da jih imaš bolj za drobne človečke kot za členonožce. A tega mu ne štejem v zlo, saj faktovno dlakocepljenje ne bi pripomoglo k simpatičnosti. Kar se tiče človeških likov, poleg mehkosrčne Vanesse najbolj izstopata njen trapasti bi-bil tip in še bolj trapasti odvetnik, ki na neki točki caplja okrog v hojici. Vsi so orisani enopotezno, tako da naprednejših značajskih nians v njih ni najti.



Plečati opraševalci smejo edini zapustiti panj. Zdijo se naduti in nedostopni, a ne za dolgo.

Vnovič bosta na izbiro tako podnaslovljena kot sinhronizirana verzija. Pri slednji je kolovodja izkušeni multipraktik Jernej Kuntner, ki je za svojega Barryja izbral precej širokousten anglo-slovenski sleng. Njegov previdni prijatelj Adam je Janko Petrovec, cvetličarka pa Nina Ivanič.
Ura in pol je na pravih mestih oslajena s skrbno izbranimi komadi, recimo starinskim Sugar Sugar in Here Comes the Sun od Beatlov. Animiranka je pod črto prijazna in polna hecnosti, po razmišljanja vreden material pa boste morali drugam.

Med krademo že zdaj, v mandolat pa ga bomo vkuhavali od 20. decembra. ***Navi***

Angel smrti

Za večerjo so dobili puranji zrezek in nekomu se je zdelo nepopisno kul, da je bil ocvrt krompir oblikovan v zvezdice in zvončke. To mu ni popravilo užitnosti, a kakor je bila hrana drugače bedna, je sivim stenam jedilnice vseeno dala nekaj prazničnega pridiha. Zares siromašni okraski, ki jih je nekdo navesil po prostoru, namreč svojega dela niso opravili.

Vsi so jedli molče, le tu in tam je kaka žlica zaropotala po pladnju, pospremljena z očitajočimi pogledi. Praznik v zaporu, četudi na skorajda odprtem oddelku, pač ni mogel pod nobenim pogojem biti praznik. To mu je bilo jasno že pred tedni. Toda imel je načrt, in zaenkrat ni nič kazalo, da bi se sfižil. Ostali sojetniki že lep čas niso zakuhali nobenega kravala, celo pazniki so bili zadnje čase sproščeni. Nasploh lahko življenje v zavodu primerja z malo strožjim internatom. Pri svojih devetnajstih bi pravzaprav itak moral biti tam, če ne bi bilo nesrečne podrobnosti, da je že bil skoraj polnoleten, ko se je zgodilo ...

* * *

Nad naselje je že padal mrak, ko se je vrnil iz šole. Zimski dnevi so kratki in četudi se je pouk končal ob enih, ga je vlak odložil nekaj kilometrov od doma šele ob pol štirih. Stopil je skozi vrata in iz navade vrgel torbo v kot. Njegova trinajstletna sestrica je okoli smrečice ovijala dolg rdeč trak, medtem ko si je mama dajala opravka s pospravljanjem.

"Kosilo imaš v pečici," mu je dejala in še naprej prizadevno drgnila omaro, čeprav je bila videti brezmadežna. Skomignil je in se odpravil v kuhinjo.

"Pa za ata še malo pusti, ga še ni nazaj!" je zaklicala za njim.

Neprizadeto si je napolnil krožnik. Znova stara zgodba. Fotr ga pije nekje zunaj, doma pa ga mora vse čakati in biti tipitop, drugače bo padalo. Jed mu naenkrat ni več teknila, a je še vedno zajemal, da bi vase dobil nekaj toplote; pot do doma ga je premrazila. Stopil je k radiatorju in nanj pritisnil roke. Bili so komajda mlačni. Medtem je prišla v kuhinjo mama in vzela krožnik, da ga pomije.

"Pusti, saj bom sam. Gotovo imaš veliko drugega dela."

"Ne, je že v redu. Pojdi pomagat Maši z drevescem."

Dotaknil se je njene rame in se zdrznil, ko je zaječala.

"Kaj ti je spet naredil?"

"Nič ni, nič! Pretegnila sem si jo od vsega tega pucanja."

Potegnil jo je za ovratnik in ji razkril ramo. Čeprav si ga je hitro popravila nazaj, je jasno videl veliko črnavko. Jezno je odkorakal iz kuhinje.

"Črt, ni to, kar misliš! Črt! Prosim!" A ni je več hotel slišati.

Z omare je vzel škatlo z okraski, ki je Maša ni dosegla, in jih molče začel obešati na plastične veje. Takrat so v vratih zarožljali ključi. S sestro sta se spogledala in tiho je prikimala. Besede niso bile potrebne.

* * *

Njegov ključ ni napravil niti najmanjšega šuma. Malo zaradi opreznosti, s katero je odklepal vrata, malo pa zato, ker mu je v zadnjih dneh uspelo namazati vse ključavnice in tečaje vrat. Prav otročje lahko je bilo, kajti pazniki so njegovo idejo pozdravili, misleč, da bodo zdaj laže nadzorovali kaznjence, ko ne bodo slišali vrat že od daleč. Celo sami so mu prinesli WD-40. Z univerzalnim ključem je šlo malo teže, dokler mu eden od pravih kriminalcev, specialist za vlome, ni povedal, da ga sploh ne potrebuje. Dovolj je do kraja napiljen ključ in nekaj, s čimer bo udaril po njem. Zobci bodo izbili ključavnico in v tistem trenutku bo lahko ključ obrnil. Vse skupaj traja le nekaj sekund. Na vprašanje, zakaj potem ne pobegne, vlomilec ni odgovoril. Bil je že malo v letih in je trdil, da mu v zaporu pravzaprav nič ne manjka. Ostalim da tega ne razlaga, ker je bolje, da so lepo zaprti, ampak takega mladinca je pa res škoda. Itak vidi, da je dober fant.

Hodniki so bili, kot je pričakoval, prazni. Pazniki so se zbrali v skupni sobi in skupaj z nekaterimi dobro zapisanimi kaznjenci gledali film, večina ostalih pa je spala ali se igrala s svojimi priveski. Za sabo je zaprl vhodna vrata in se odkradel čez dvorišče, naravnost proti kameri. Natanko je vedel, kje ima mrtvi kot in kdaj mora steči. Slabe tri metre visok zid mu tudi ni bil nikakršna ovira. Do glavne ceste je imel dobrih pet minut in dobiti avtoštop mu ne bi smel biti problem. Še vedno je bil videti srednješolec, skorajda malo piflarja, in taki so nenevarni. V mislih se je še enkrat zahvalil sodniku, ki ga je napotil v ustanovo brez uniform in z minimalnimi varnostnimi ukrepi.

* * *

Vrata so skorajda padla s tečajev, ko je vanje butnilo več kot stokilsko telo, ki ni premoglo dovolj koordinacije, da bi pritisnilo kljuko do kraja. Taista kljuka ga je obdržala na nogah, ko je že od vrat pričel vpiti.

"Mara! Prid sm! Mi boš sama povedala, kako si se kurbala!"

Medtem ko se je skušal vzravnati, je z ramo z vrat zbil kamnit obesek angela, ki je tam visel kot božični okras. K sreči je padel na predpražnik in se ni razbil. Ko se je s težkimi koraki nameril proti dnevni sobi, je Maša tekla pobrat njej tako ljub okrasek. On pa je še naprej kričal:

"Kje si, prasica! Nimaš kaj zanikat! Je vse povedal Spidi! Si mislila, da bo držal gobec?! On od vseh! Ki po dveh deci izblebbetetata vse vsakomur! Njemu sem že preštel domine! Kje si!"

Zaslišal je tresk in krik, ko je fotr lomastil po dnevni sobi. Črt je pogledal proti Maši, ki je še vedno stiskala angela. Zgrabil ga je in se pognal v dnevno sobo. Še med tekom je dvignil kipec in z vso silo treščil očeta po glavi. Še enkrat. In še enkrat. In še. Še. Tresk. Tresk. TRESK.

Ko se je rdeča megla pred njegovimi očmi razkadila, je videl, da s krvavimi rokami objema mamo, ki je neutolažljivo ihtela. Tisto, kar je bilo nekoč oče, glave praktično ni imelo več. Soba, on in mama so bili prekriti z lepljivo zmesjo krvi ter možganovine. Maša pa je samo stala pri vratih in se tresla. Ko so ga vklenjenega odpeljali, ni mogel nobeni pogledati v oči, čeprav je vedel, da je z vseh treh zdrsnila strašna senca.

Sodišče je bilo prizanesljivo. Upoštevajoč razmere, v katerih so živeli, njegovo starost in dejstvo, da nikoli niso našli morilskega orožja, je dobil samo pet let.

* * *

Ura se je bližala eni, ko ga je tovornjakar odložil v domačem kraju. Napotil se je proti cerkvi, kjer so zvonovi pritrkavali za konec polnočnice. Vedel je, da bosta mama in Maša tam. Ni se jima hotel pokazati, ker bi ju verjetno prestrašil oziroma ju spravil v skrbi. Navsezadnje je pobegel kaznjenec. Zato je postaval ob zidu in se umikal pogledom odhajajočih. Nihče mu ni namenil posebne pozornosti. Kar naj si mislijo, da je eden od mulcev, ki bi radi prižgali kako petardo; ker so se v zadnjih letih čisto umirili, jih nihče več ni preganjal. Nato ju je zagledal in pri srcu ga je zmrazilo: z njima je zares bil Spidi. Senca, ki jo je odložil pred letom dni, se je začela lesti nazaj nanj. A videl je, da je mama videti skorajda srečna, predvsem pa ni videti, da bi z njo ravnal grdo. Zato pa je bila Maša povsem druga pesem. Pobarvana na črno, z debelo plastjo ličila in oblečena kot darkerica. Predvsem pa zgrbljena vase in prav nič Maša, ki jo je videl še nekaj mesecev nazaj. Odločil se je, da jim sledi do doma. Videl je, kako so vstopili in je mama pristavila za čaj. Maša se je zaprla v svojo sobo. Toda kmalu je za njo vstopil Spidi. Nekaj ji je šepetal na uho in jo potrepljal po zadnjici. Stara senca je bila pozabljena, vendar je na njeno mesto skočila druga, še strašnejša. V besu je stisnil pesti in že zbiral pogum, kako se bo znova pognal v hišo – takrat pa so se znova odprla vhodna vrata.

Drobna postava se je izmuznila ven in se odkradla na vrt. Tam je pričela kopati. Črt se je prihulil za drevje in pazil, da z nobenim šumom ne bi izdal svoje prisotnosti. Postavica se je čez nekaj minut vrnila in opazil je, da nekaj drži v rokah. A šele, ko jo je obsijala svetloba s hodnika, je videl, kaj je iskala. Angel jo bo moral obvarovati pred novo pošastjo.

Quattro



risbo KIH | DOMAČA PERNATA ŽIVAL, KURA | ČLAN AKADEMIJE | IBSENOVA DRAMA | IGRALKA GARDNER | SL. SMUČAR. TEKAČICA | EDVARD KOCBEK

KAVČ, BLAZINJAK

OKOVAN KOVINSKI ELEMENT

UTEŽNA ENOTA ZA DRAGO KAMENJE

TV VODITELJ PUCER

VZVIŠENA LIRSKA PESEM

RENIJ

AM. AVTOR RISANK (WILLIAM)

VEČ

GR. POD-ZEMLJE

REBEKIN MOŽ

KANAL ZA ODPADNE VODE

MESTO NA FLORIDI

BOKSAR. BORIŠČE

IRSKA (ORIG.)

ovtor JANEZ KORENT | KRŠČAN. DOBRO-DELNA USTANOVA | VELIKA KOLIČINA ČESA | POMANJ-KANJE MOČI | GREGOR CANKAR | PREGOVOR | MESTO NA NIZO-ZEMSKEM | AM. FILM. IGRALEC (TELLY, KOJAK) | LIKOVNO UPODAB-LJANJE

SHOD POLITIKOV

DELEC Z EL. NABOJEM

MUSLIM. SODNIK

POKRAJINA V GRČIJI

ZAPORE-DJE ČRK

NORV. DRŽAVNIK ERLANDER

PARAGRAF

PTICA ROPARICA

IRIDIJ

BIBLIJ. JUDOVSKI PREROK

GLAVNO MESTO ITALIJE

SUROVINA ZA GUMO

NEDORA-SLO DEKLE

PROSTOR ZA ODROM

ILOVICA

SMUČIŠČE NA POHORJU

POLOTOK V AZIJI

PLANOTA V BIH

VELIKO AVSTRAL. DREVO

DRAMATIK GENET

PREBRISAN ČLOVEK

POLJSKI SATIRIK (JERZY)

OŠABNEŽ

KRLEŽEVA DRAMA

ŠVIC. TEOLOG

AKTINIJ

SPOROČILO

MRLIČ

ANG. IME, DAVID

NAŠA DIV-JA MAČKA

AM. TENIŠKI IGRALEC (PETE)

JURAS

SL. GEOGRAF (ANTON)

JOKER

LESENA OGRAJA

AM. PEVEC (LOU)

UPORABA

ARABCI V ŠPANIJI

ŽUPANČIČ. PESNITEV

ZEVSOVA SESTRA IN ŽENA

ALFRED NOBEL

SODOBNIK KELTOV

NAMIZNO PRE-GRINJALO

SL. GLASB. SKUPINA

PESNICA ŠKERL

STARO-GRŠKI DRAMATIK

TELUR

LANTAN

NADLEŽNA ŽUŽELKA

VULKAN. IZMEČEK

ETUI, TULEC

PISATELJ VITTORINI

TONE KUNTNER

KOSILO

PISATELJ ZOLA

ZAJEDAV. ŽUŽELKA NA RASTLINAH

ŠAPA

MEHANIČNE STATVE

VSTOPNICA

Geslo zadnje kražke je bilo GILBERT ARENAS. Itak, da vas je polovica pravilo izpolnila. (Ne, zamorec 50cent pač ni bila rešitev.) Na priloženi glasovnici nam pošljite tokratni geselj. To storite seveda do nevključno petega januarja.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči bušmani:
Jernej Marinšek iz Ljubljane dobi dve igri,
Nejc Ločniškar iz Ljubljane dobi eno igro,
Jure Otorepec iz Hrastnika dobi eno igrico.

Nagrade:
Igrice, filmčki in ostal šoder, ki se nam svaljka po pisarni.

Še ne tako zelo dolgo nazaj je bil Microsoft firma, ki navdušencem nad igrami ni pomenila dosti. Na njihovih Oknih smo poganjali špile, igrali Age of Empires … in to je bilo nekako to glede njihovega špilavskega ugleda. Ni čudno, da so jih mnogi imeli za usekane, ko so ob prelomu tisočletja z xboxom stopili v posel s konzolami in se namenili konkurirati zaradi playstationa razcvetelemu Sonyju ter še vedno mogočnemu Nintendu. Pa jih poglejte zdaj. Xbox 360 ima od vseh aktualnih obtelevizorskih drkal največ kvalitetnih špilov ter je v prelomni potezi deležen realnočasovk s peceja, kot je Command & Conquer 3, dočim je pobuda Games for Windows celo obrodila nekaj sadov, saj računala dobivajo vse več predelav in jih založniki ne izpuščajo iz načrtov. Ne da MS na glavi nima žaltavega putra, recimo nezaslišane uradne neprisotnosti xboxa 360 v Sloveniji, hardverske nezanesljivosti taistega, mahinacij z našimi napol hekerskimi računi na Livu in servisa Games for Windows Live, ki je žalostno borna izvedenka onega s konzole. A vseeno bi bilo zanikati njihov razvoj v važnega akterja naše industrije pobalinsko, kakor frajersko in dostikrat otročje lahko je že zabavljati čez MS.

Da si jih boste še bolj zapomnili, vam tako ta mesec podarjamo njihovo novo miško sidewinder in igre Gears of War, Halo 2 ter Viva Pinata za PC. Geselj, ki zaporedoma sledi iz črk pred pravilnimi odgovori na prva štiri vprašanja in številke, ki izhaja iz petega, zaklinopisite na dopisnico in poskrbite, da bo nekje okrog petega januarja pri nas. Nič bat, poštar ne doživi modrega zaslona kar tako.

Hurinova froca bodo čitali:
Damjan Kovačič iz Sevnice, Anže Turk iz Ljubnega ob Savi, Danijel Stevanovič iz Ljubljane, Mitja Milič iz Kostanjevica na Krki, Andrej Rustja iz Idrije, Matija Alič iz Ljubljane.

Rešitev je bila NIENOR.

1. Kaj reče Marcus Fenix tik pred tem, ko jezno navali na sovrage?
a) "Now I'm pissed!"
r) "Wish I had a towel!"
g) "Check this out, my brother Duke!"

2. Kaj zaboga sploh je pinata?
b) nekaj, kar imata v borši vsaka prava smrklja in smrkavec! (Za slovar in IQ je zmanjkalo placa.)
x) iiii, vem, to je omamen koktejl, ki sem ga na litrih posrebal na absolventu! (Ali pa imam rahlo zmedene pojme?)
l) pisana, votla reč v obliki živali, ki jo mehiška deca razsuva s palicami in tako iz nje dobi sladkarije (obupana Lea Eva Mueller že piše protestna pisma PRESS)

3. Kaj se zgodi, ko Master Chiefa pritisne scat?
t) nihče ne ve, ampak je komedija, ko skuša do časa sleči oklep
t) z zamaknjenim izrazom na frisu spusti vročo penino v gate, saj vesoljska tehnologija ne pozna rje
t) istočasno ga pritisne srat

4. Kdo je to Bach? (Izberi najbolj logičen odgovor glede na tematiko kviznika.)
f) Robbie Bach, vodja Microsoftovega zabavniškega oddelka
i) Yohan Bach, znani skladatelj, ki je za vsako noto naredil požirek piva
m) Bach E. Lor, igrarski g33k, ki nikdar ne bo imel žen(sk)e

5. Kateri bo naslednji del serije Age of Empires? (Na konec gesla zapiši pravilno številko.)



Ko te vrže božje

Poletje naj bi bil čas kislih kumaric, ko se ne dogaja nič posebnega. No, za Joker to julija 2004 ni držalo prav nič. Številka je bila res bogovska, saj se je LordFebo v uvodnjaku dotaknil same zgodovine Sina človekovega, medtem ko je Yohan nemalo prostora posvetil božjasti in dokazal, da opozorila na škatlicah iger niso popolnoma iz trte izvita. Akoprav še vedno čakamo, da se nam bo javil kdo, ki ga je zaradi bolščanja v barvito bliskanje na ekranu vrglo po tleh, njegove nasvete vsi jemljemo skrajno resno. Razen ko se bližajo roki za oddajo, hehe.

Od napovedi velja omeniti druge Simčke, četrti PES in razvpiti Fahrenheit, na železninskem področju pa Nvidijino obuditev načina SLI, ki je najbolj zagrizenim lovcem na hitrost omogočil spariti dva geforca 6800. Mimo nas ni šel niti robosapien, robotek, ki sicer ni bil konkurenca aibu, a je bil vseeno več kot le igrača. Za nameček pa smo se razveselili novice, da je moč prvi xbox dobiti tudi v naših trgovinah. Malo nam je sicer pokadilo, da je šlo za trgovsko akcijo in da slovenski Microsoft pri tem ni imel nič, a siromaki pač ne morejo biti izbirčni. V igrovju so kraljevale strategije. Od Ground Controla, ki je pokasiral zasluženih 84, prek Warlords 3 in Blitzkriega, ki sta bila solidna, do Besiegerja, ki je apnu dal nov pomen. No, okus je popravil dodatek za Rise of Nations, ki smo ga prav tako umestili zelo visoko. Ostalo igrovje je bilo bolj grišavo in grižavo: posebej je zagnojil drugi Pajkomož za PC, saj so iz njega naredili podebiljeno otročarijo. Zanimivo, da je v konzolcu isti naslov dobil dosti boljšo oceno (70), ker je bil pošten špil. Le kaj gre po glavi založnikom? Igralni del smo zaključili s karaokami, kjer smo razjasnili izvor tega fenomena, predstavili pojoče špilovje in napovedali svetlo prihodnost Singstaru. Nismo se motili. Železnina je postregla z novimi intelovimi P4 na podnožju 775, ki so nas zlasti zaradi cene pustili dokaj hladne, mogočnim spopadom geforca 6800 in radeona x800 ter pekačenjem dvoslojnih devedejk. Povrhu smo spisali obsežno besedilo o majhnih računalih, ki so kot nalašč za domači kino in druge predstavne vsebine v dnevni sobi. Številko smo zaključili, kot se za poletje spodobi: kar na osmih straneh smo povedali, kaj se v vročih dneh splača pogledati v kinu ali prebrati na plaži. Večina opisanega še danes velja za dobre ubijalnike dolgčasa. Je torej Jokerjeva vsebina brezčasna? Gotovo!













VESEL ZIMSKI SOLSTICIJ IN SREČNO NOVO LETO VAM ŽELIJO TUDI ZVEZDA SIRIUS, ORIONOV PAS, HIŠA KRUHA IN TRADICIONALNI BOŽIČNI POREDNI KAKTUS.



Podarim ti brezplačno deskanje

Paket tušmobil50 prinaša 5 mesecev brezplačnega ADSL deskanja do vključno 1Mb/s hitrosti

Freestyle deskar Matevž Petek uporablja:

Nokia N95



1€*

50 €** na mesec

> 1000 minut
> 500 SMSov
> 50 MMSov



tušmobil

Čisti računi.

Cena* velja ob sklenitvi naročniškega razmerja za paket tušmobil50 za najmanj 24 mesecev. Paket tušmobil50** mesečno vključuje 1000 minut pogovorov v vsa omrežja znotraj Slovenije, 500 SMS sporočil in 50 MMS sporočil, poslanih znotraj Slovenije in iz Slovenije. Vključene minute pogovorov ne veljajo za klice na posebne in komercialne številke, klice v tujino ter za odhodne in dohodne klice v tujini. Ponudba tuštelekom ADSL do vključno 1 Mb/s 5 mesecev brezplačno velja ob sklenitvi naročniškega razmerja ali podaljšanju vezave za tuštelekom ADSL širokopasovni dostop do interneta za najmanj 24 mesecev in hkratni sklenitvi naročniškega razmerja za paket tušmobil50. Ponudba velja za tuštelekom ADSL hitrosti 256/128 Kbit/s, 512/128 Kbit/s ali 1024/256 Kbit/s. Ponudnik storitve tuštelekom ADSL je družba TUŠ TELEKOM d.d., Brnčičeva 49, 1231 Ljubljana–Črnuče. Za natančno preveritev možnosti zagotovitve storitve tuštelekom ADSL na vaši lokaciji je potrebna dodatna tehnična preverba. ADSL Ponudba velja do 31.12.2007 oz. do razprodaje zalog. Vse cene so izražene v evrih in vključujejo DDV. Tušmobil d.o.o. ne odgovarja za možne napake v tisku. Podrobnejše informacije o paketih in pogojih te ponudbe so na voljo na spletni strani www.tusmobil.si, www.tustelekom.si ali na telefonski številki 080 60 70. Slike so simbolične. Navedene znamke so registrirane blagovne oz. storitvene znamke njihovih lastnikov.

Seznam prodajnih mest na www.tusmobil.si ali na 080 60 70

Tušmobil d.o.o., Resljeva c. 16, 3000 Celje

PRISLUHNITE TEM RESNIČNIM IZPOVEDIM IN BODITE VZBURJENI TER PRESUNJENI, PREDVSEM PA SPOZNAJTE, DA BRANJE REVIJE JOKER TUDI VAM LAHKO SPREMENI IN IZBOLJŠA ŽIVLJENJE!

JOKERJEV NEVOKAZ 2009

KAR PONUJAM, NI ŠČIŠ, SEM NAMREČ POSEBNA MIŠ.

1. DEL

P.B.

HTTP://WWW.JOKER.SI

HTTP://IGABIBA.JOKER.SI

KER SEM S PRAVILNO REŠITVIJO KRIŽANKE V REVIJI JOKER OBOGATEL, SI ZDAJ KONČNO LAHKO PRIVOŠČIM ZELO MAJHEN SENDVIČ.

KOVANEC

REVIJI JOKER SEM ZELO HVALEŽEN, SAJ ME JE NAUČILA, DA JE PRED ROMANTIČNIM ZMENKOM VEDNO DOBRO POJESTI ŠOP SUROVEGA ČESNA.

JNA



REVIJA JOKER ME JE PREPRIČALA, NAJ Z UDELEŽBO V MASOVNEM SAMOMORU POČAKAM DO 2009.

JOKER MI JE POMAGAL, DA SEM JAZ, BLONDINKA, UJETA V TELESU RJAVOLASKE, STORILA USODNI KORAK IN SE POBARVALA NA ČRNO. HI HI HI.



ODKAR BEREM JOKERJA, SEM TAKO UMIRJEN, DA VEČ KOT DVEH PIŠTOL HKRATI NE NOSIM VEČ PRI SEBI.

IZVOD REVIJE JOKER MI JE POMAGAL, KO SEM IMEL TISTO TEŽAVO Z UŠESNIM MASLOM, KAKTUSOM IN TONO PREMOGA.



ZARADI REVIJE JOKER SEM POSTAL BOLJŠA OSEBA, ZATO NEOZDRAVLJIVE BOLEZNI S KAŠLJANJEM NARAVNOST V OBRAZ ŠIRIM LE ŠE MED LJUDMI, KI SO OD MENE VIŠJI IN JIH ZATOREJ NA SMRT SOVRAŽIM.



POZIRANJE ZA JOKERJEV KOLEDAR JE BIL NAJSREČNEJŠI DOGODEK V MOJEM ŽIVLJENJU, SAJ SEM TAM SPOZNALA ZASEKAMOŽA.



Z REVIJO JOKER SEM DUHOVNO ZRASTEL, ZATO ŠIBKEJŠIH OD SEBE NE ZASMEHUJEM VEČ, MEDTEM, KO JIH S KOLOM MLATIM PO GLAVI.

V REVIJI JOKER SEM SPOZNAL, DA SO MAMILA DOBRA ZAME. SEM PSIHOPAT.



REVIJA JOKER MI JE POMAGALA PREMAGATI MOJ VELIKI STRAH PRED VLOŽENIMI KUMARICAMI.

	JANUAR	FEBRUAR	MAREC	APRIL	MAJ	JUNIJ
1	TOR	PET	SOB	TOR	ČET	NED
2	SRE	SOB	NED	SRE	PET	PON
3	ČET	NED	PON	ČET	SOB	TOR
4	PET	PON	TOR	PET	NED	SRE
5	SOB	TOR	SRE	SOB	PON	ČET
6	NED	SRE	ČET	NED	TOR	PET
7	PON	ČET	PET	PON	SRE	SOB
8	TOR	PET	SOB	TOR	ČET	NED
9	SRE	SOB	NED	SRE	PET	PON
10	ČET	NED	PON	ČET	SOB	TOR
11	PET	PON	TOR	PET	NED	SRE
12	SOB	TOR	SRE	SOB	PON	ČET
13	NED	SRE	ČET	NED	TOR	PET
14	PON	ČET	PET	PON	SRE	**SOB**
15	**TOR**	**PET**	**SOB**	**TOR**	**ČET**	NED
16	SRE	SOB	NED	SRE	PET	PON
17	ČET	NED	PON	ČET	SOB	TOR
18	PET	PON	TOR	PET	NED	SRE
19	SOB	TOR	SRE	SOB	PON	ČET
20	NED	SRE	ČET	NED	TOR	PET
21	PON	ČET	PET	PON	SRE	SOB
22	TOR	PET	SOB	TOR	ČET	NED
23	SRE	SOB	NED	SRE	PET	PON
24	ČET	NED	PON	ČET	SOB	TOR
25	PET	PON	TOR	PET	NED	SRE
26	SOB	TOR	SRE	SOB	PON	ČET
27	NED	SRE	ČET	NED	TOR	PET
28	PON	ČET	PET	PON	SRE	SOB
29	TOR	PET	SOB	TOR	ČET	NED
30	SRE		NED	SRE	PET	PON
31	ČET		PON		SOB	
	ZANOHTAR	ČMOKAVEC	ROGOVIL	MARELJ	HORMONIKAŠ	NAIZUST

V REVIJI JOKER SEM SPOZNAL, DA SI TISTI ZARUKANI IDIOT, KI JE IZDELAL TA GNILI KOLEDAR, ZASLUŽI, DA GA PREBUTAM, KOT PSA.

ODKAR BEREM JOKERJA, STARKAM VEDNO POMAGAM ČEZ CESTO, VČASIH TUDI BREZ KATAPULTA.



V REVIJI JOKER SEM NEKOČ DOBIL NOVO VREČKO.

Z BRANJEM JOKERJA SEM NAŠEL POGUM, DA PRITISKOM VRSTNIKOV PODLEGAM LE ŠE TAKRAT, KADAR SEM V NJIHOVI DRUŽBI.





ODKAR BEREM REVIJO JOKER, SEM TRDNO ODLOČENA, DA BOM NEKOČ IZPOLNILA SVOJ ŽIVLJENJSKI SEN IN POSTALA GREZNIČARKA.

V JOKERJU SEM NAŠEL NASVET, KI MI JE POMAGAL, DA SEM DLAKE NA SVOJEM HRBTU OBLIKOVAL V MODNO PRIČESKO.

MENI NITI BRANJE JOKERJA V RESNICI NE POMAGA. SEM DOMA NA ANTARKTIKI.



ČE NE BI BILO JOKERJA, SE NE BI TAKO DOBRO SPOZNALA NA HARDWARE. OD VSEGA HARDWAREA NAJRAJŠI UPORABLJAM PALICO VESELJA. ŠE RAJŠI KAR DVE HKRATI.

SEM DOLGOČASEN BEDNIK, KAR JE BOLJŠE OD TISTEGA, KAR SEM BIL, KO ŠE NISEM BRAL REVIJE JOKER.



V REVIJI JOKER SEM SPOZNAL, DA SI TISTA IZJEMNA OSEBA, KI JE IZDELALA TA ČUDOVITI KOLEDAR, ZASLUŽI, DA JI S SOLZAMI V OČEH ISKRENO ČESTITAM.





V JOKERJU VEDNO HITRO NAJDEM PRAVE INFORMACIJE. ZA BRALNI ZNAK UPORABLJAM TALE KOS SLANINE.

JOKERJEV NEVOKAZ 2008

2. DEL

P.B.

HTTP://WWW.JOKER.SI

HTTP://IGABIBA.JOKER.SI

BERITE REVIJO JOKER IN TUDI VI POSTANITE RAZSVETLJENI, USPEŠNI, LEPI, POPULARNI IN TAKO KONČNO BOLJŠI OD ČISTO NAVADNEGA ZAMASKIRANEGA MUTIRANEGA ZOMBIJA.

ČE PLAČAŠ S KUMKVATOM, DOBIŠ 170% POPUST NA VSE ORANŽNE ARTIKLE.

	JULIJ	AVGUST	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DECEMBER
1	TOR	PET	PON	SRE	SOB	PON
2	SRE	SOB	TOR	ČET	NED	TOR
3	ČET	NED	SRE	PET	PON	SRE
4	PET	PON	ČET	SOB	TOR	ČET
5	SOB	TOR	PET	NED	SRE	PET
6	NED	SRE	SOB	PON	ČET	SOB
7	PON	ČET	NED	TOR	PET	NED
8	TOR	PET	PON	SRE	SOB	PON
9	SRE	SOB	TOR	ČET	NED	TOR
10	ČET	NED	SRE	PET	PON	SRE
11	PET	PON	ČET	SOB	TOR	ČET
12	SOB	TOR	PET	NED	SRE	PET
13	NED	SRE	SOB	PON	ČET	SOB
14	PON	ČET	NED	TOR	PET	NED
15	TOR	PET	PON	SRE	SOB	PON
16	SRE	SOB	TOR	ČET	NED	TOR
17	ČET	NED	SRE	PET	PON	SRE
18	PET	PON	ČET	SOB	TOR	ČET
19	SOB	TOR	PET	NED	SRE	PET
20	NED	SRE	SOB	PON	ČET	SOB
21	PON	ČET	NED	TOR	PET	NED
22	TOR	PET	PON	SRE	SOB	PON
23	SRE	SOB	TOR	ČET	NED	TOR
24	ČET	NED	SRE	PET	PON	SRE
25	PET	PON	ČET	SOB	TOR	ČET
26	SOB	TOR	PET	NED	SRE	PET
27	NED	SRE	SOB	PON	ČET	SOB
28	PON	ČET	NED	TOR	PET	NED
29	TOR	PET	PON	SRE	SOB	PON
30	SRE	SOB	TOR	ČET	NED	TOR
31	ČET	NED		PET		SRE
	RITOPRASK	VETROJEB	ŠOLOVAJ	MARONEK	MOŠTNIK	SMREKOMOR

CENZURA

REVIJA JOKER ME JE PREPRIČALA, DA SEM GNOJNI TOR NA MOJI RITI POIMENOVAL PO ZNANEM POPEVKARJU IN TAKO POSTAL SREČEN.

ODKAR BEREM JOKERJA, ZLE SILE ZAŠČITIM TUDI V KRATKIH ROKAVIH.

BAMBI

ODKAR ME JE REVIJA JOKER NAVDIHNILA ZA BOJ PROTI MUČENJU ŽIVALI, SO VSE OČI V MOJI ZBIRKI NAGAČENIH DELFINOV MANJ ŽALOSTNO UPRTE VAME.

KER SI NEKOČ ŽELIM BRATI REVIJO JOKER, SEM SE ODLOČILA, DA SE BOM LETOS NAUČILA PRVO ČETRTINO ABECEDE.

ODKAR SE V REVIJI JOKER POGOSTO SPROŠČAM Z BRUTALNIM MALTRETIRANJEM PINGVINA, MI NESPEČNOST IN ZLATA ŽILA NE POVZROČATA VEČ TEŽAV.

ODKAR BEREM REVIJO JOKER, NOHTE GRIZEM SAMO ŠE NA ROKAH, PA ŠE TO SAMO NA SVOJIH.

ODKAR MI JE REVIJA JOKER PRINESLA KULTNO PREPOZNAVNOST MEDNARODNEGA ESTRADNIKA, SE, SKRIT V KOTU, MANJ POGOSTO CMERIM ČISTO BREZ RAZLOGA.

ZARADI REVIJE JOKER VSI VEDO, DA IMAM PLOSKA STOPALA, KAR JE DOBRO, SAJ ODVRAČA POZORNOST OD DEJSTVA, DA SEM V RESNICI POPOLN BEBEC.

BRANJE REVIJE JOKER MI JE POMAGALO, DA SEM PRENEHALA UPORABLJATI TRAKTORSKE PRIKLJUČKE, CELO TAKRAT, KADAR SEM ZELO VZBURJENA.

REVIJA JOKER MI JE DALA NAVDIH IN VOLJO, DA SE BOM V TEM LETU UMIL DVAKRAT.

KRUH

MIŠICE

ODKAR BEREM JOKERJA, NISEM VEČ NAVADNA ZAVALJENA SVINJA, SAJ MI JE USPELO SHUJŠATI ZA POL KILE.

S POMOČJO REVIJE JOKER SEM NAŠEL RAZSVETLJENJE. SPRAVLJENEGA GA IMAM V TEJLE ŠKATLICI.

REVIJA JOKER ME JE NAUČILA STRPNOSTI IN SPOŠTOVANJA DO VSEH, RAZEN DO REVNIH, KI SO TAKO ZELO NEPRIVLAČNI.

V REVIJI JOKER SEM NAŠEL KORISTNE NASVETE, KI SO MI POMAGALI PRI UPORABI MOLZNEGA STROJA IN MOTORNE ŽAGE.

V REVIJI JOKER SEM SE NAUČIL, DA JE JESTI ČLOVEŠKO MESO SKUPAJ S SLADOLEDOM NEMORALNO.

V REVIJI JOKER SEM SE NAUČIL ŽONGLIRATI Z GOREČO BAKLO, ODPRTO POLNO KANTO BENCINA IN DVEMA ŽOGICAMA.

Z BRANJEM REVIJE JOKER SEM PREBRODIL KRIZO, KO SEM SI NA ZARJAVELEM SVEČNIKU POLOMIL VSE SPREDNJE ZOBE.

JOKERJA BEREM, KER BOM TAKO NEKOČ LAŽJE POSTAL VRHOVNI MRAČNI VLADAR SVETA. VEVERICAM IN STAREJŠIM OD 130 LET BOM TAKRAT PRIZANESEL.

BRANJE JOKERJA BLAGODEJNO VPLIVA NA GLASNOST MOJIH KRONIČNIH ČREVESNIH TURBULENC.

ČE NE BI BILO REVIJE JOKER, NE VEM, KAJ BI POČEL OB PETKIH IN SOBOTAH ZVEČER.

ODKAR BEREM JOKERJA, NIKOLI VEČ NE VOZIM 150 NA URO V BLIŽINI OSNOVNE ŠOLE. PO PLOČNIKU. S KOMBAJNOM.

REVIJA JOKER JE V MENI VZBUDILA ZASKRBLJENOST NAD GLOBALNIM SEGREVANJEM, ZATO STARE GUME ZDAJ VEDNO ZAŽIGAM SAMO V ZAPRTEM PROSTORU.